OK PC

875 ptas.

revista de videojuegos de PC

Año IV • Nº 38

"Incluye cinco soluciones completas a juegos y una nueva sección de trucos"



STAR TREK: THE NEXT GENERATION

DEFIENDE LA ZONA NEUTRAL

MP MULTIPRESS

8 414090 201261 00038


Ahorro y Calidad Total
HP, Canon, Epson, Instrucciones en el interior
El Genuino
INKJET KIT COLOR
PRO DE LUXE
TM
LOGAR
Recicla
8
Anunciado en TV
Recargas Cian, Magenta y Amarillo para todo tipo de impresoras de inyección
Tinta Universal para Hewlett Packard, Canon, Epson, Olivetti, etc.
de regalo en el interior Kit de limpieza y mantenimiento para cartucho de impresión
Esta hoja ha sido impresa usando nuestra
HP, Canon, Epson, Instrucciones en el interior
El Genuino
INKJET KIT
PRO DE LUXE
LOGAR
Recicla
8
Anunciado en TV
Recargas de tinta negra para todo tipo de impresoras de inyección
Para recargar todo tipo de cartuchos de impresoras de inyección.
de regalo en el interior Kit de limpieza y mantenimiento para cartucho de impresión
Esta hoja ha sido impresa usando nuestra
TM
LOGAR

¡¡no tire su dinero!!



6.800 Ptas.



9.800 Ptas.



9.800 Ptas.



14.800 Ptas.



14.800 Ptas.



21.800 Ptas.

Cartuchos inkjet Logar

Epson Stylus 800/1000	1.492 Ptas.
Epson Stylus Color negro	2.775
Epson Stylus Color color	4.424
Canon BJ-600 negro y color	1.042
Canon BJ-800 negro y color	1.275
HP DeskJet 500 negro	4.500
HP DeskJet 500 color	4.875

Anunciado en TV

venta directa
91 683 6836

Envio gratuito (más de 6.000 Ptas)
a cualquier punto de España.
Servicio península en 24 horas.
Madrid servicio especial urgente en 4 horas.

buscamos distribuidores

ahorro y calidad total

Titulcia, 13
28903-Getafe, Madrid
Tel 91 683 6836 Fax 91 696 8895

a estos precios hay que sumar el IVA



NUESTRA PORTADA

Este mes, nuestra portada ha sido adjudicada a *Star Trek: The Next Generation*. Las aventuras de la nave estelar U.S.S. Enterprise ya están a tu alcance para que te metas en la piel de Jean Luc Picard y en el de toda la tropa.

HISTORIA DE DOS ISLAS

Erase una vez dos islas perdidas en un océano ya olvidado, como lo era también el reino de Compulandia, al que pertenecían. El rey tenía designado un gobernador en cada isla. Ambas eran gemelas y, sin embargo, la vida de sus habitantes no era igual.

En Isla Verde, donde sus habitantes tenían la costumbre de llevar un gorro verde, el gobernador ejercía una brillante y eficaz gestión de los recursos, ya que el cuerpo de funcionarios que le ayudaban estaba formado por pocos pero expertos técnicos. Además, la población ejercía sus tareas de forma responsable, gracias a la educación que habían recibido. La riqueza de la isla aumentaba constantemente y el rey estaba muy contento por los beneficios que obtenía.

En cambio, en Isla Descubierta, donde los habitantes tenían que ir sin sombrero alguno para que fueran fácilmente identificables, el gobernador era un déspota corrupto que había creado un enorme cuerpo de funcionarios a base de enchufar a familiares y conocidos, con una escasa preparación para realizar sus tareas. Tal era el gasto público, que la recaudación de los abusivos impuestos apenas llegaba para mantener el fastuoso palacio del gobernador.

El rey, cansado de las excusas del gobernador de Isla Descubierta, mandó a sus soldados para que detuvieran al gobernador, tarea que no resultó fácil, ya que había engordado tanto que no cabía por las puertas del palacio. En su lugar colocó a un fiel discípulo del gobernador de Isla Verde, que aplicó las enseñanzas de sus maestro y en poco tiempo la isla rivalizó en prosperidad con su gemela.

Windows 95 sustituye al DOS. DOS era un "pequeño" sistema operativo sin demasiadas pretensiones, con un ligero complejo de inferioridad al no saber gestionar los nuevos recursos de los PC (multiproceso, gestión lineal de la memoria, 32 bit, Plug & Play...). Ahora Windows 95 ofrece todo esto y mucho más.

Sin embargo, como es conocido por todo buen jugón, cuanto más "vacío", menos controlado esté el PC, los juegos funcionan mejor. Aunque hay que reconocer que para escribir una carta está muy bien eso de las ventanas.

Director: Miguel Angel Alcalde.
Redactor Jefe: Enrique Maldonado Rollizo.
Redactores: Carlos F. Mateos, Angel Francisco Jiménez.
Colaboradores: José Villalba Medina, Julián Pérez, Fernando Pertierra, Oscar Fernández., "Alan Wilder", "Gengis Khan".
Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.)
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Eduardo Urech.
Director comercial: Miguel Bendito.
Directora de publicidad: Esther Lobo.
Publicidad: Pza. República del Ecuador 2, 1º B. 28016 Madrid. Tel.: (91)457 53 02/52 03/56 08. Fax: (91)457 93 12.
Delegación Barcelona: Isidro Iglesias. C/. Casanova 36, 4º-3º. 08011 Barcelona. Tel: (93)451 89 07. Fax (93) 451 83 23.

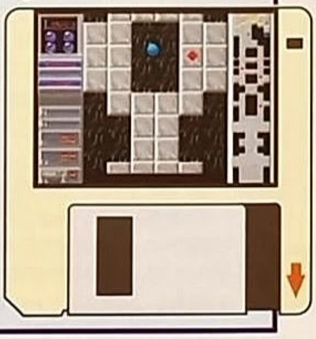
Es una publicación de:
MP MULTIPRESS S.A.
Director general: Julio Goñi.
Director de producción: Julio Rodríguez.
Jefe de distribución: Jaime Bouhaben.
Administración y suscripciones: Tel.: (91)457 93 29 Fax: (91)458 18 76
Fotomecánica: Lumimar, Albasanz, nº 48-50, 4º, Madrid.
Imprime: Rivadeneyra. Avd. John Lennon, 21. Pol.Ind. Los Angeles, Getafe.
Depósito Legal: M-24602-92 Printed in Spain IX-95.

Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.
Distribución en América: Iberoamericana Ediciones S.A. C/Libertad Nº517 Santiago (Chile). Tfno: (562) 681 82 40, Fax (562) 681 10 12
Importador exclusivo para Mexico: C.A.D.E., S.A. de C.V. C/Castilla Nº266. D.P.:03400 Mexico D.F. Tfno: (525) 696 27 37
Canarias, Ceuta y Melilla 875 Ptas.

SUMARIO

DSCHUMP
Bota, bota mi pelota

Esta "demo" incluye su propio programa de instalación. Teclea INSTALAR desde tu unidad de disquete correspondiente y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.



Configuración requerida:
CPU: PC 386/33 o superior
Memoria: 4 Mb de RAM
Disco duro necesario
Unidad de disco: 3 1/2"
Tarjeta gráfica: VGA
Tarjeta de sonido: Opcional

OK PC Pasarela — Pág. 32



STAR TREK THE NEXT GENERATION

Las aventuras de la tripulación del U.S.S. Enterprise llegan a nuestros ordenadores para que podamos solucionar un conflicto de razas en el lugar conocido con el nombre de La Zona Neutral.

THE ULTIMATE DOOM

OK PC Pasarela — Pág. 36

De nuevo tenemos ante nosotros el juego con más índice de hemoglobina de toda la historia para que vuelvas a terminar con las hordas demoníacas.



EN ESTE NUMERO

BIENVENIDOS AL LEJANO OESTE



Revistronic una recién nacida compañía programadora española empieza sus andanzas en el mundo del software lúdico, con una aventura gráfica inspirada en los tiempos de Lucky Luke, o Billy "el niño", en el que controlamos a un heroico vaquero que se ve envuelto en una peligrosa misión que incluso puede acabar con su vida.
Dicho programa va a ser bautizado con el título de *Three Skulls* y está pensado que sea lanzado al extranjero a posteriori.



El juego tiene muy buena pinta y la verdad es que si este es su primer producto le auguramos un futuro lleno de éxitos. Desde aquí nuestro más completo apoyo a los chicos de Revistronic en su difícil, pero a la vez divertida, incursión en el terreno de los juegos que tan complicado está.

FLASHES

■ Se inaugura una nueva BBS española con el software lúdico como tema principal. Entre sus opciones se encuentra la tele-charla, para hablar con otras personas, la tele-tienda para comprar y vender algo que te interese y un correo donde dejar tus mensajes. Entre sus tele-games más vistosos se encuentran las dos partes del *Doom*, el *Archon Ultra*, el *Heretic* y el *Wing Commander Armada*.

■ Edicinco, S.A. y Arcadia Software, S.A. llegan a un acuerdo de distribución. Sus primeros productos serán *El Juega-Cuentos* y *La Enciclopedia Histórica del Renacimiento*.

■ Telefónica instalará próximamente Microsoft Windows 95 en 250 ordenadores personales, siendo la primera empresa española que se decide a instalar este sistema operativo en los ordenadores de sus empleados.

■ La empresa Microsoft anuncia la próxima salida al mercado de la utilidad Word, en su versión 6.0, traducido íntegramente al dialecto euskera. Ya se han vendido más de 21 millones de unidades en todo el mundo.

DISCO DE DATOS PARA U.S. NAVY FIGHTERS

El excelente simulador de vuelo bélico *U.S. Navy Fighters*, que tantas y tantas horas de vuelo a bordo de los más sofisticados aparatos nos hizo pasar, vuelve ahora con más fuerza que nunca, gracias a un nuevo disco de datos que incluye, entre otras cosas, un sistema de movimiento de gráficos mucho más rápido, un editor de armamento, situaciones nuevas como lucha tierra-tierra, las cabinas de los aviones a una resolución gráfica increíble y muchas más misiones a realizar.
Si creías que ya lo sabías todo sobre *U.S. Navy Fighters* y que este juego no tenía secretos para ti, es el momento de que te tragues esas palabras y sepas lo que es bueno.

EMPIRE NOS VISITO

Un representante de la compañía programadora inglesa Empire vino a nuestra redacción para enseñarnos las novedades que estaban a punto de lanzar al mercado y la verdad es que nos quedamos muy gratamente complacidos con el resultado de la entrevista que tuvimos.
Muchos, y de muy buena calidad, son los productos que van a ser distribuidos en nuestro país, de la mano de Arcadia. Hoy por hoy os vamos a hacer una breve reseña de los que Empire nos ofrece, pero más adelante os prometemos que comentaremos estos productos con más profundidad:



Brain Dead 13: Suponemos que va a ser el lanzamiento estrella de esta compañía, ya que para su realización se han empleado mucho tiempo y dinero. Realizado siguiendo los esquemas de juegos como *Dragon's Lair* y *Space Ace*, dicho programa nos introduce en un tétrico lugar donde seremos perseguidos por toda clase de monstruos que intentan desayunarse con nuestras entrañas, cosa que no permitiremos, por supuesto.

Cyberjudas: Debemos admitir que cuando nos enseñaron este juego nos sorprendió enormemente, pues el tema que englobaba, nunca lo habíamos visto antes. ¿Os gustaría ser el presidente de los Estados Unidos de Norteamérica, en un futuro no tan cercano? Aquí tenéis la ocasión de realizar vuestro sueño. Sin moveros de vuestro despacho vais a ser capaces de controlar vuestros dominios y los de los demás presidentes. Firmar acuerdos, declararles la guerra y toda clase de tratados con el extranjero serán posibles de realizar. ¿Serás tú el próximo en provocar la Tercera Guerra Mundial?



Red Ghost: Este producto ha sido realizado pensando en que sea un juego mitad arcade, mitad estrategia. Basado en un ambiente bélico, vamos a controlar a un poderoso escuadrón con toda clase de apoyo, aéreo, por tierra y marítimo y vamos a tener que derrotar al enemigo sin que nos cause casi ninguna baja.



World Soccer: Es un programa pensado para que funcione bajo entorno Windows y que tiene como argumento todo lo que rodea al mundo del fútbol y sus entresijos. De este juego no tenemos muchos datos, pero os aseguramos que en meses posteriores os mantendremos informados.



La verdad es que con este aplastador cuarteto, tenemos que rendirnos a las evidencias y decir que Empire viene pisando fuerte y con ganas de arrasar, y claro, con ese menú no vamos a ser nosotros los que se lo impidamos.

NEW WORLD COMPUTING APUESTA POR TODAS







La famosa compañía inglesa, famosa por su excepcional saga de rol-aventura *Might and Magic*, vuelve a la carga, de la mano de Proein, S.A. con una serie de títulos que harán temblar de espectación hasta al más pintado. Cinco son los lanzamientos de New World Computing por los que va a apostar la distribuidora española. El primero, y que todos los amantes del rol están esperando con gran ansiedad es *Heroes of Might and Magic*, que de nuevo nos introduce en el fantástico mundo de la saga más mágica de todos los tiempos. Dentro del campo de los juegos de estrategia se encuentra *Empire II*, de los creadores de *Empire Deluxe* y *Perfect General*, nos da la oportunidad de convertirnos por unos momentos en el general de una poderosa fuerza armada que debe sobrevivir a mil y una campañas para alzarse con el título de la más poderosa. Bajo el singular nombre de *Spaceward Ho!* se esconde el tercero de los productos que New World Computing ofrece. Se trata de un juego de estrategia en el que debemos conquistar planetas, estrellas e incluso constelaciones. El juego está preparado para albergar hasta a diecinueve jugadores por red. Y siguiendo con el asunto de los juegos de estrategia militar, llega *Metal Lords*, inspirado en el *Metal Marines*, que nos pone en el centro de unas cruentas guerras futuras en las que la tecnología más avanzada significa el poder. Y ya en el terreno de los arcades, *Wetlands*, un juego en primera persona en el que los reflejos y la rapidez de los dedos es primordial si quieres durar algo.





Con este plantel no nos queda más que decir una cosa. ¿Por qué tardan tanto en llegar estos productos?

UN PACK DE AVENTURA



Directamente de la afamada compañía S.S.I., conocida por sus magníficos juegos de rol y de estrategia, nos ha llegado a la redacción un fabuloso pack, con tres juegos, realizados por ellos, y que nos van a permitir revivir una serie de aventuras que, para todos los que no pudieron disfrutarlas, éste es su momento. Las tres obras maestras del rol que se han incluido son ni más ni menos que *Ravenloft*, un juego en primera persona que nos introduce en un mundo de terror y peligros en el que tenemos que derrotar a Strahd, un poderoso vampiro que tiene sometida a una comarca.

Dark Sun es el segundo juego incluído, y, desde una perspectiva aérea, vamos a controlar a nuestro grupo en un mundo en el que el agua es más preciada incluso que el mithril. Por último *Al-Qadim*, en el que controlamos a un poderoso muchacho, que se va a ver envuelto en una serie de problemas por culpa de un poderoso visir que le quiere ver fuera del mapa lo antes posible. Desde genios, hasta efretis se darán cita en esta aventura árabe.

Los amantes del rol por ordenador están de suerte, ya que ese producto es toda una joya de las aventuras. En estos momentos va a ser distribuida en Inglaterra, pero en el justo momento en que entre dentro de nuestras fronteras os informaremos.





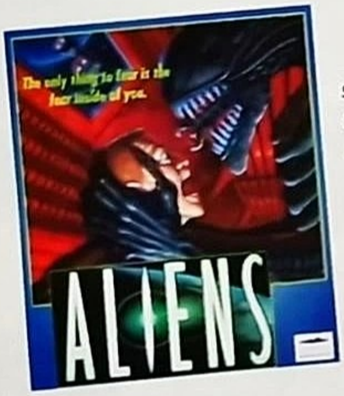
LAS NOVEDADES DE MINDSCAPE

Muchos y muy buenos son los lanzamientos que está a punto de realizar esta compañía. De la mano de Proein, S.A. van a traspasar nuestra frontera para deleite de todos los que nos pasamos la vida delante del monitor con nuestras manos en las teclas. Desde un juego de rol, hasta un simulador de automovilismo, la oferta es muy amplia y el espacio muy breve.



Warhammer Fantasy Battle traslada directamente del tablero al ordenador toda la acción de este juego de fantasía medieval. *Warhammer 40.000*, basado en el mismo juego de mesa, pero en un ambiente futurista nos introduce en un arcade en primera persona al estilo de *Doom* o *Heretic*. El siguiente en la lista es sin lugar a dudas uno de los lanzamientos más espectaculares de esta compañía, *Aliens*, realizado íntegramente con gráficos renderizados en tres dimensiones y con el argumento de la película, no hace falta decir que será uno de los bombazos del momento. *The Raven Project* es una mezcla entre arcade espacial y simulador, realizada con gran éxito, que nos va a dar la oportunidad de librar a la Tierra de una invasión alienígena que ha conquistado el planeta y tiene a todos sus habitantes esclavizados. Dentro ya del terreno de los simuladores de coaducción, nos encontramos con dos productos, uno de ellos, de nombre *Cyberspeed*, en el que deberás disputar unas peligrosas carreras con tu vida como única recompensa por acabarlas, en las que todo vale con tal de eliminar al contrario. Al Unser Jr. Arcade Racing es un divertido simulador de conducción de Formula-1, en el que podremos disputar hasta el Rally de Montecarlo.





Y como los más pequeños de la casa también tienen derecho a disfrutar de la informática, *The Adventures of Peter Rabbit & Benjamin Bunny*, un cuento interactivo, les da la oportunidad a los "chiquitines" de pasárselo en grande con los que a partir de ahora van a ser dos grandes amigos suyos.

LOS TELEÑECOS SE APUNTAN A LA INFORMATICA

Seguramente recordéis ese entrañable programa que nos amenizaba todas las tardes cuando aparecían los simpáticos personajes que lo poblaban. La rana Gustavo con su "aterciopelada" voz y la señorita Peggy, siempre en busca de su ranita, están a punto de trasladarse a los ordenadores de la mano de Activision en un producto basado en una de sus películas. El título de dicho juego será *Los Teleñecos en la Isla del Tesoro* y saldrá en formato de CD-ROM. Realizado pensando en niños y mayores, los señores de Activision, junto con los estudios Shepperton esperan de este programa un gran éxito.



SALVA-PANTALLAS DEMONIACO

La empresa Worldwide Microtronics, junto con I.D. Software, han creado un nuevo salva-pantallas para Windows, compatible con Afterdark, inspirado en el sangriento, pero divertido mundo del juego *Doom*.

Dicho programa ha sido separado en cuatro módulos diferentes, a cual más divertido o sorprendente. El primero se llama *Barrels-O-Fun*, y en él saldrán una serie de demonios en la pantalla, andando a traves de barriles explosivos, y es entonces cuando un arma al azar hará explotar los mismos, y no hay que decir lo que le pasará a los pobres monstruos.

The Duel es otro de los módulos y en él aparecerán dos demonios al azar de entre los que se encuentran en el juego, y lucharán entre sí hasta que uno se declare vencedor.

EL tercero es *Fireworks*, donde tendremos la oportunidad de ver varios monstruos salir disparados por la parte inferior de la pantalla, para una vez que lleguen a la zona superior, explotar como un fuego artificial hemoglobínico.

Skeet Shoot es el último de los módulos de este salva-pantallas, y es aquí donde podremos ver a nuestro personaje acabando con las hordas de demonios que nos atacarán incesantemente.

A partir de ahora nuestro Windows no será tan inocente como antes.

QSOUND, O EL SONIDO VIRTUAL

Bajo el nombre de *Qsound Virtual Audio*, los programadores de la empresa Qsound Labs han creado un novedosísimo y realmente completo programa de música y efectos con el que tendremos todo el mundo del sonido a nuestro alcance. Entre sus características se encuentran su sofisticado sistema de proceso de sonido, del que esperan que revolucione el mundo de la música en los ordenadores.

Otra de las características más sobresalientes son los pocos requerimientos que te pide para que puedas ejecutarlo, ya que con un ordenador medianamente rápido, el entorno Windows 3.1, una tarjeta de sonido y unos altavoces podrás disfrutar de la nueva sensación musical y sonora del momento.

Historia espacial

Ficha Técnica

OK Preview:	FRONTIER II: FIRST ENCOUNTERS
Tipo:	SIMULADOR
Compañía:	GAMETEK
Distribuidor:	PROEIN S.A.



El universo está en peligro y sólo los más aguerridos pilotos espaciales podrán salvarlo en la tercera entrega de la Elite, la archiconocida saga de aventura estratégica espacial.







Elite es un clásico del mundo de los videojuegos por méritos propios. Desde su aparición hace ya diez años, este excelente juego ha pasado por casi todas las plataformas lúdicas, desde los ordenadores y consolas de ocho bits (Spectrum, Commodore C64, NES...) a las próximas versiones para máquinas de 32 bits entre las que se encuentra la de PC llamada Frontier: First Encounters en clara progresión respecto a la secuela anterior, Frontier: Elite II.

Aunque el argumento no ha variado mucho respecto a la entrega original (estrategia espacial donde debíamos comprar o vender mercancías, asaltar otras naves, etc.), se han introducido detalles en la historia como el contacto con una raza alienígena desconocida o un inminente peligro en forma de explosión de estrella. Gráficamente, se ha mejorado el programa renderizador en tres dimensiones, apreciándose sobre todo su calidad en los acercamientos a planetas, tal y como podéis comprobar gracias a las fotos que acompañan a esta preview. Como no, también se han introducido nuevas naves de todo tipo, además de un armamento más potente y artilugios de ayuda muy variados.

Otra novedad importante es la aparición de una versión CD-ROM que incluye voces digitalizadas en todos los diálogos y videoclips en diferentes escenas. Si te gusta este tipo de juegos, Frontier II te va a sorprender.

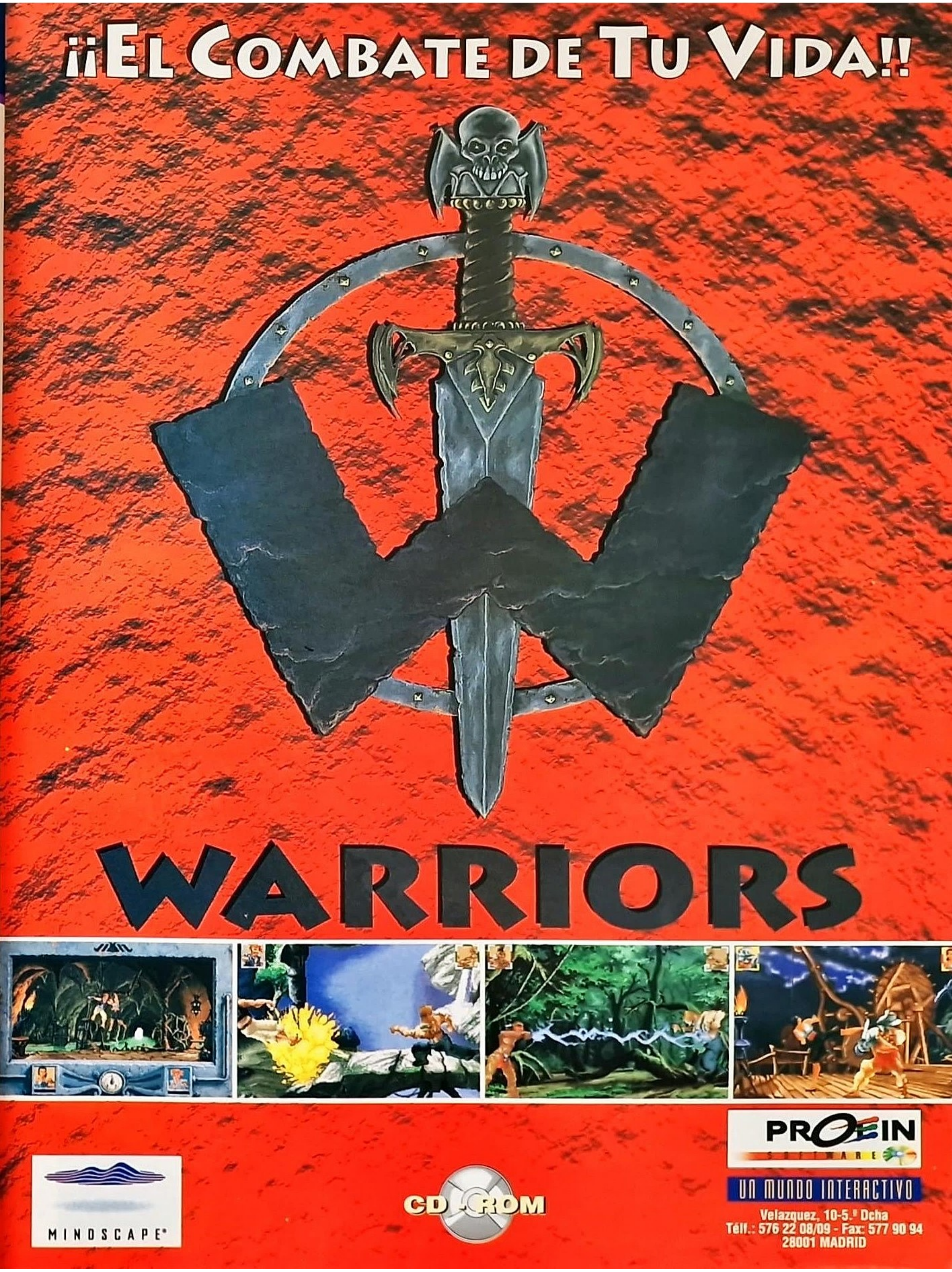
● ANTONIO GREPPI











¡¡EL COMBATE DE TU VIDA!!
WARRIORS
MINDSCAPE®
CD-ROM
PROEIN
SOFTWARE
UN MUNDO INTERACTIVO
Velazquez, 10-5.º Dcha
Télf.: 576 22 08/09 - Fax: 577 90 94
28001 MADRID

Ficha Técnica

OK Preview-CD:	WARRIORS
Tipo:	ARCADE-LUCHA
Compañía:	MINDSCAPE
Distribuidor:	PROEIN, S.A.



Luchadores de todos los tiempos, épocas y lugares se han reunido en el palacio de los dioses, para ver cuál de ellos es digno de convertirse en el luchador eterno y gozar de los beneficios de ser una deidad, pero el camino es largo y complicado.



Guerreros de leyenda

A lo largo de un número incontable de escenarios, luchadores como un punk armado con un bate, un indio con sus tomahawk, un vikingo o una esbelta bailarina van a darse cita, y algo más que eso, por conseguir el favor de los dioses y con ello la virtud de ser inmortal. Todos se han preparado a lo largo de sus vidas como seres terrenales y ahora les ha llegado el momento de ver de qué les han servido esos continuos entrenamientos. La suerte está echada y puede que tú la tengas en tus manos o no.

320 x 200 O 640 x 480

Mindscape está a punto de acabar la realización de un nuevo simulador de lucha uno contra uno, al estilo del mítico *Street Fighter 2* o de *Mortal Kombat*, pero esta vez incluyendo una serie de novedades que lo convierten en algo muy esperado por todos los amantes de este estilo de juegos.

Alta o baja resolución, tú decides

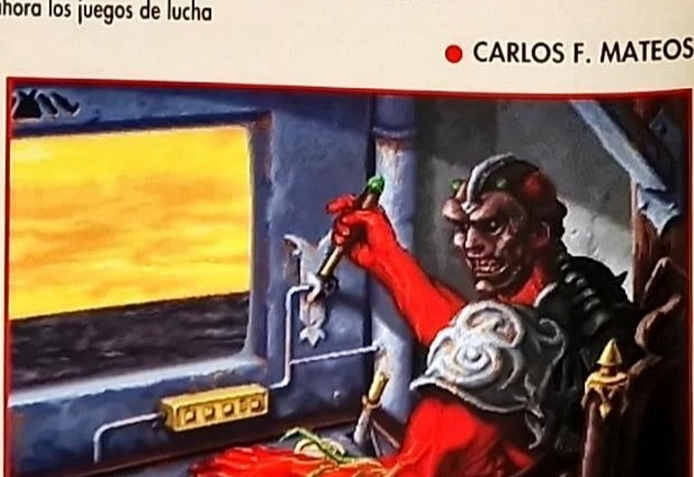
Una de las innovaciones que más llaman la atención es la posibilidad de cambiar las vistas, con lo que podemos interactuar en la lucha consiguiendo un grado de realismo mucho mayor que el que nos ofecían hasta ahora los juegos de lucha que conocíamos.

Otra de las posibilidades que tendrá *Warriors* será la de jugar con los gráficos en alta o baja resolución. Eso dependerá, por supuesto, de lo potente que sea vuestro equipo, pero os aseguramos que en alta resolución es todo un "bombazo", gráficamente hablando.

Aunque *Warriors* está en estos momentos todavía en proceso de programación, esperamos que finalice pronto y que llegue a nuestro país en corto plazo, ya que a todos los aficionados, que somos muchos, nos gusta de vez en cuando un juego que nos ofrezca alguna que otra novedad en este campo tan explorado como es el de los simuladores de lucha.

● CARLOS F. MATEOS





Ficha Técnica

OK Preview-CD:	A IV NETWORKS
Tipo:	SIMULADOR FINANCIERO
Compañía:	INFOGRAMES
Distribuidor:	ERBE



¿Qué pensarías si el presidente de una enorme empresa te ofreciera de inmediato su puesto? Si ese es tu caso, puedes ir practicando con el nuevo juego de Infogrames.

El nuevo rey Midas

De los creadores del afamado A-Train, surge una nueva experiencia en el todavía poco explotado mundo de la simulación empresarial.

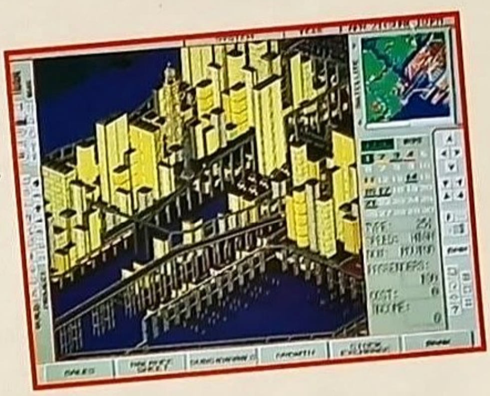
Si en A-Train nos limitábamos a manejar una compañía de ferrocarril, en A-IV NETWORKS participamos en un gigantesco grupo empresarial con intervención en cualquier aspecto económico de una ciudad.

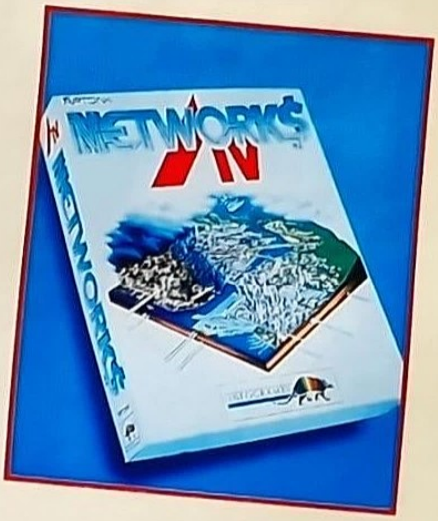
El juego presenta varios escenarios o ciudades; entre ellas se encuentran Madrid y Barcelona. Cada una de estas ciudades tienen unas características económicas totalmente distintas a las demás. Como el nivel de dificultad se ha ido ajustando poco a poco para que el usuario se familiarice lo más rápidamente con el programa, hay una serie de ciudades que, por su entorno y por sus recursos económicos, son más fáciles para que nuestro grupo prospere. Cuando seamos unos maestros nos tocarán las ciudades duras o en crisis, enfrentándonos a situaciones de quiebras, desastres naturales o cualquier tipo de contratiempo que podamos hallar.

Una novedad muy interesante son los consejeros, que nos guiarán sobre las decisiones más adecuadas para la compra de acciones, cierre de empresas deficitarias o el lanzamiento de un nuevo producto. Todas estas acciones son posibles en el juego, incluido el mantenimiento de una adecuada infraestructura de transportes para la ciudad, que permita hacer feliz a los ciudadanos y engorde nuestra cuenta de ingresos.

Esperemos que con Network$ la economía deje de convertirse en aburrida y sea un aliciente más para divertirnos con nuestros ordenadores.

ANGEL FCO. JIMENEZ







Ficha Técnica

OK Preview-CD:	LUNICUS
Tipo:	ARCADE
Compañía:	CYBERFLIX
Distribuidor:	CIC







Las invasiones de la Tierra por alienígenas malvados son una de las constantes en la ciencia-ficción. En este trepidante juego para Windows formamos parte de una tropa de valientes que no dudarán un momento en eliminar cualquier vestigio de invasores.



Defensores de la tierra



Lunicus es una gigantesca base militar de la Tierra situada en la cara oculta de la Luna. Desde allí se controla las incursiones de una cultura situada a muchos años luz y con el único propósito de conquistar nuestro querido planeta.

Vivimos allí, tenemos a nuestros amigos y novia incluso trabajando con nosotros, hasta que un día la actividad extraterrestre es tan grande que no queda más remedio que hacer una misión diaria para limpiar las principales ciudades de la Tierra de seres indeseables.



Como veis, el argumento de *Lunicus* es lo bastante conocido como para no tener que dar ningún problema de entendimiento a la hora de cumplir la misión: destruir todo lo que se encuentre a nuestro alcance.

La mayor virtud del juego es que corre en Windows a una velocidad extraordinaria, nunca vista en este entorno gráfico. No olvidemos que es un arcade con perspectiva tridimensional y en varias situaciones distintas. Desde conducir un tanque por las calles hasta adentrarnos en los edificios en busca de accesorios, municiones y escudo.

Aunque estamos ante un arcade, el elemento aventura es bastante importante, sobre todo cuando nos encontramos en la base Lunicus. Allí podemos recoger objetos, hablar con los distintos miembros que componen el equipo de la base, o utilizar el sistema de ordenadores para acumular información sobre nuestros enemigos o de nuestras propias naves y armamento.

Un juego completo, fácil de manejar y adictivo desde sus primeros momentos. Eso es lo que nos espera en *Lunicus*.

● ANGEL FCO. JIMENEZ







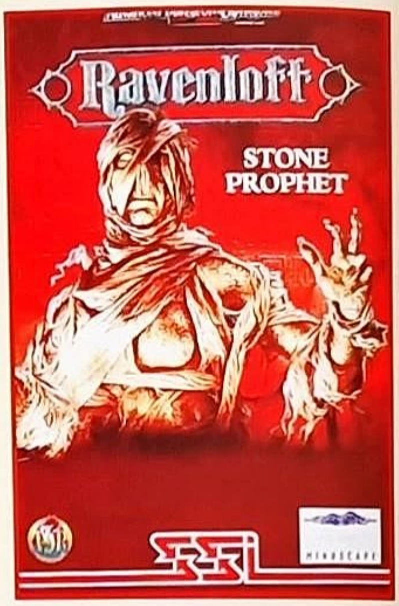
Ficha Técnica

OK Preview-CD:	RAVENLOFT: STONE PROPHET
Tipo:	ROL
Compañía:	SSI
Distribuidor:	PROEIN, S.A.

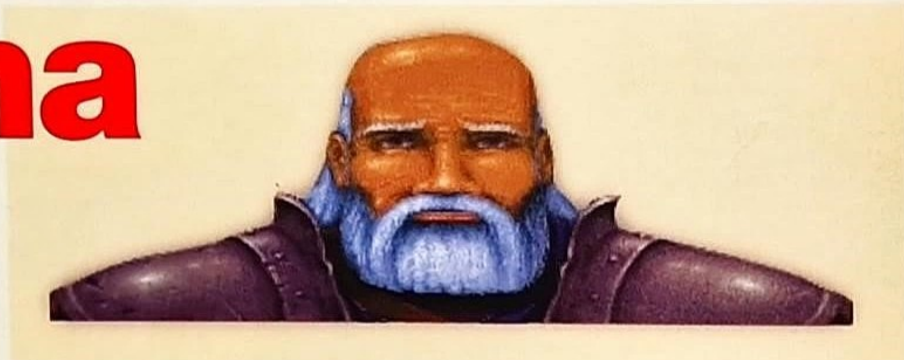


El equipo de programación Dream Forge, bajo la atenta mirada de SSI y TSR, ha desarrollado un nuevo juego en los mundos de *Ravenloft*. El ambiente del Antiguo Egipto ha sido el elegido para esta original mezcla de fantasía e historia.





Drama en el desierto





Tras un período de tiempo, en el cual los lanzamientos de juegos de rol escaseaban, SSI ha tirado la casa por la ventana con el ya conocido *Menzoberrazan* y este novisimo *Stone Prophet*, un juego que sigue las ya clásicas reglas de *Advanced Dungeons & Dragons* y, especialmente, las de la serie Ravenloft. Los roleros de pro recordarán todavía la primera incursión de Dreamforgue en la serie, al hacernos visitar las tierras de Barovia.

Por lo tanto, *Stone Prophet* es bastante parecido a su antecesor, con la consiguiente mejora en gráficos y sonidos, al ser su soporte el CD-ROM. También nos ha gustado mucho el nuevo inventario, muy rico en detalles, así como la infinita gama de objetos que podemos encontrar y usar. Asimismo el número de hechizos ha aumentado notablemente.

Pero todo tiene el carácter típico de Egipto. Incluso los enemigos, pues abundan serpientes venenosas, espíritus con forma de faraón, elementales del desierto y un largo etcétera.

También nos encontraremos con enemigos bastante poderosos según el lugar que habitan, así que, si vemos que al pasar una puerta nos han liquidado de un solo puñetazo, como pasa con los golem, lo mejor será visitar otro sitio.

Y hablando de viajes, la cuestión ha sido resuelta para que no nos muramos de sed. Podemos usar piedras teletransportadoras que nos ahorrarán bastante tiempo y energía. El desierto es muy amplio y las reservas de agua, pocas, por lo que los programadores han tenido la "genial" idea de incluir una barra de agua junto con la de energía.

Con todos estos retos que nos esperan, *Stone Prophet* puede convertirse en una de las joyas del género del rol.

ANGEL FCO. JIMENEZ

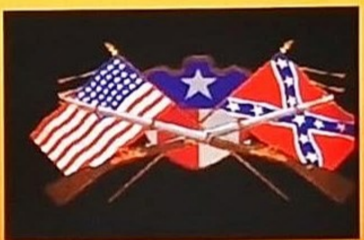






Ficha Técnica

OK Preview-CD:	THE CIVIL WAR
Tipo:	ESTRATEGIA
Compañía:	EMPIRE
Distribuidor:	ARCADIA



Odio entre hermanos

La guerra civil americana o de Secesión, como prefieras, es uno de los ambientes favoritos para su recreación en los juegos de estrategia. Empire nos presenta uno donde se ha cuidado especialmente tanto el entorno gráfico como el musical.

Y los tiempos evolucionan. De un tiempo a esta parte, los juegos de estrategia están cobrando una nueva imagen digna de cualquier aventura gráfica, rol o simulador. Gracias al empuje del CD-ROM en nuestro país, las distribuidoras se deciden a traer productos cada vez más asombrosos por sus posibilidades.

El mejor ejemplo es *Civil War* de la prestigiosa Empire. A los elementos típicos de la estrategia se ha unido el concepto de multimedia, pues en el programa se incluye una amplia base de datos con temas de la época.

Así es posible encontrar la biografía de los personajes más reseñables de ambos lados como Lincoln, Lee, Grant, etc. Pero el detalle más curioso y divertido es la lista de canciones que por aquel entonces eran populares entre los soldados; algunas han pasado a la posterioridad, y son conocidas por todos nosotros. Incluso vienen las letras como un "karaoke" cualquiera.

Gráficamente, el juego presenta imágenes en SVGA muy logradas, combinando escenas en color pastel bastante originales. También disponemos en la base de datos de fotos de escenas de la guerra.

Como veis, se ha cuidado especialmente que *Civil War* sea atractivo para todo el mundo, ya que el sistema de combate se ha resuelto para que sea lo más sencillo posible.

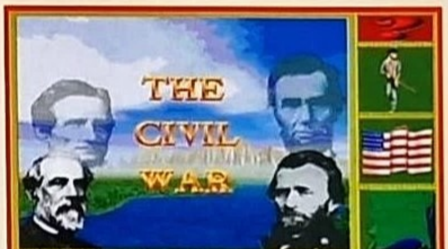
The Civil War es una oportunidad para conocer una época que tanto ha influído en nuestra propia sociedad. ¿Qué hubiera pasado si Lee y los sudistas fueran los vencedores? Las consecuencias no las sabemos, sólo podemos simular las batallas en nuestros pacíficos ordenadores.

● ANGEL FCO. JIMENEZ





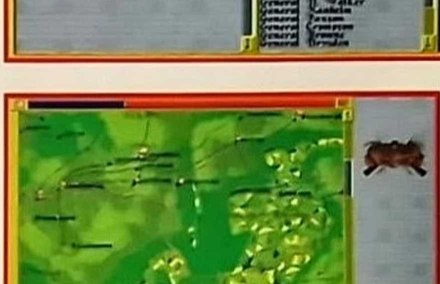












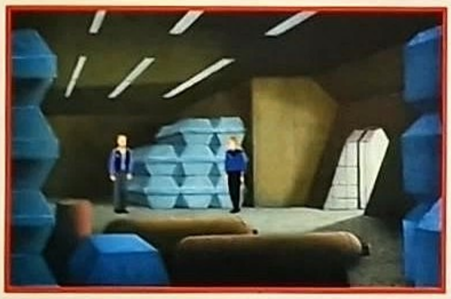
Ficha Técnica

OK Preview-CD:	THE ORION CONSPIRACY
Tipo:	AVENTURA GRAFICA
Compañía:	DOMARK
Distribuidor:	PROEIN, S.A.

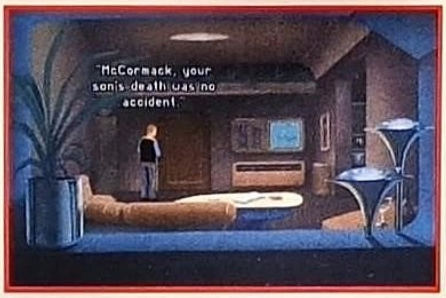


Venganza fraternal

Perder a un hijo es la mayor desgracia que le puede suceder a un padre. Pero si ha sido asesinado, el sentimiento se transforma en deseos de venganza.







Una historia de odios, perdedores, grandes compañías comerciales sin escrupúlos, junto con la más fantástica tecnología desarrollada por el hombre conforman el escenario de la última aventura desarrollada por Domark.

La misión es bien clara: debemos ayudar a Devlin McCormack a investigar el presunto "accidente" de su hijo, pero todos los indicios apuntan a que fue asesinado. Devlin, en su juventud era capitán de una nave de transporte, pero, por un error involutario, toda su tripulación perdió la vida. Al llegar a casa, todo el mundo le abandonó, su mujer enfermó y murió, y Danny, su hijo, empezó a trabajar como ingeniero científico en una de las compañías.



Ahora ha muerto y Devlin se siente obligado a limpiar su conciencia y empezar de nuevo. Lo que no sospecha es que se enfrenta a una conspiración de dimensiones planetarias. El peligro y la muerte están al acecho.

Tras este laborioso guión se encuentra una de la aventuras más sofisticadas que hemos visto. Atención, porque los creadores del juego advierten de la dureza de sus diálogos e imágenes, pues *The Orion Conspiracy* ha sido diseñado como una aventura para adultos.

De lo que no cabe la menor duda, es de la calidad de sus imágenes realizadas en SVGA y efectos de sonido. El espacio llega de nuevo a los ordenadores, dándonos una imagen distinta de las aventuras futuristas que hasta ahora conocíamos.

ANGEL FCO. JIMENEZ











La primera, y más completa, ENCICLOPEDIA MULTIMEDIA EN CD-ROM

SÓLO 1.295 PTA CADA ENCICLOPEDIA

Una enciclopedia totalmente en castellano de aparición catorcenal y a un precio muy competitivo y asequible a todos los bolsillos, lo que, sin lugar a dudas, supone el mayor esfuerzo editorial en el mercado del libro electrónico

25 CD-ROM
Cientos de vídeos
Más de 10.000 imágenes
Más de 20 horas de comentarios hablados

¡YA A LA VENTA EL PRIMER NUMERO!



ENCICLOPEDIA DE LOS SERES VIVOS

Ficha Técnica

OK Preview-CD:	THE NEED FOR SPEED
Tipo:	CARRERAS
Distribuidor:	DRO SOFT



Seguramente, todos los que llevéis mucho tiempo metidos en el mundo de la informática y de los juegos para ordenador recordaréis perfectamente un programa que, aunque hoy tacharíamos de demasiado sencillo, en su tiempo fue una obra maestra. Actualmente es considerada como una pieza de museo. Estamos hablando del *Test Drive*.





A la velocidad del rayo

Dicho producto, que apareció a principios de la década de los ochenta, creó un revuelo entre todos los que nos pasábamos el día delante del monitor dejándonos las dioptrías con programas mucho más simples y que nos traían de cabeza.

Realizado con los gráficos en CGA (que por aquel entonces sus cuatro colores eran un lujo), el juego nos daba la posibilidad de elegir entre tres maravillas de la técnica automovilística, para recorrer unas distancias prefijadas en el menor tiempo posible.

Una de las características que le hacían sobresalir era el cuidado con el que habían sido realizados los gráficos, tanto del interior del coche como del exterior, ya que cada cuadro de mandos había sido diseñado tal y como era en la realidad el de cada vehículo.









Y LLEGA LA REVOLUCION

Más de diez años han tenido que pasar hasta que alguien se haya decidido a programar, y posteriormente comercializar, un juego del estilo de *Test Drive*, pero la verdad es que la larguísima espera ha merecido la pena, ya que la calidad de este nuevo programa esta fuera de toda duda. ¿Su nombre? *The Need for Speed*, ¿y sus cualidades? Muchas y más que suficientes para crear de nuevo la fiebre que antaño recayó sobre todos los jugones.

Vuelve la sensación de velocidad hecha juego

Gráficos que podrás elegir desde VGA 320 x 200, con bajo detalle, hasta SVGA 640 x4 80, con alto detalle, con lo que puede adaptarse a cualquier máquina bajo la que se ejecute. Un sonido de escándalo, que, junto con unas de las mejores músicas de rock duro en formato de CD-Audio que jamás hayas oído y una presentación en vídeo a pantalla completa que te quitará el aliento, son solamente



unas cuantas de las prácticamente infinitas buenas cualidades de este *The Need For Speed.*

TANTOS COCHES COMO CIRCUITOS

Para esta ocasión se han elegido los vehículos que más de moda están hoy en día, es decir, el Lamborghini Diablo o el Porche 914, por nombrar dos de los que existen en el extenso grupo.

Los circuitos también varían enormemente, yendo desde un camino para cabras en el Gran Cañón del Colorado, hasta la más sinuosa de las carreteras, situada al lado de las playas californianas, donde tendremos que esquivar el denso tráfico que la puebla.

¿Os acordáis del divertido, pero fastidioso detalle del coche policía en el *Test Drive*, que si conseguía agarrarnos, nos "colaba" una multa de más de cinco ceros? Pues el mismo agente que nos hacía esas gracias no se ha retirado todavía y sigue en las calles para ver si alcanza a algún despistado por encima del límite de velocidad.

The Need For Speed es un productazo con letras mayúsculas que nos va a hacer revivir de nuevo la sensación de estar a los mandos de un coche como el Lamborghini Diablo y no me negaréis que esa sensación es muy intensa.

CARLOS F. MATEOS

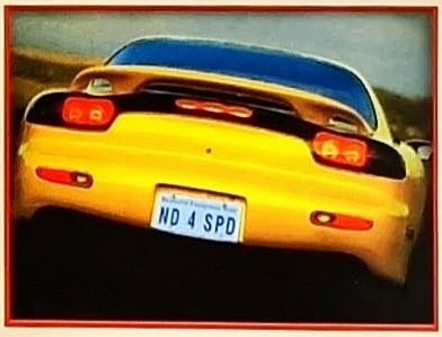
VISTA EXTERNA E INTERNA

Esta es otra novedad que se ha incluído en este programa. No es que podamos elegirla libremente, sino que cada vez que realicemos un movimiento brusco, nos salgamos de la carretera o hagamos un impresionante trompo, la cámara se saldrá al exterior para que podamos ver con más detalle lo que le está ocurriendo a nuestro coche.

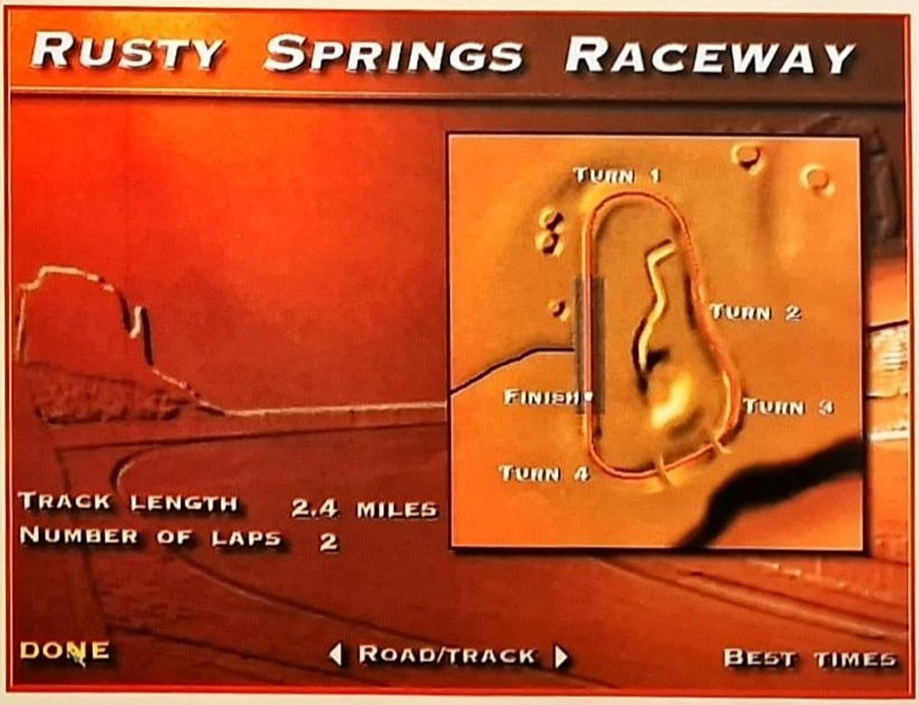
















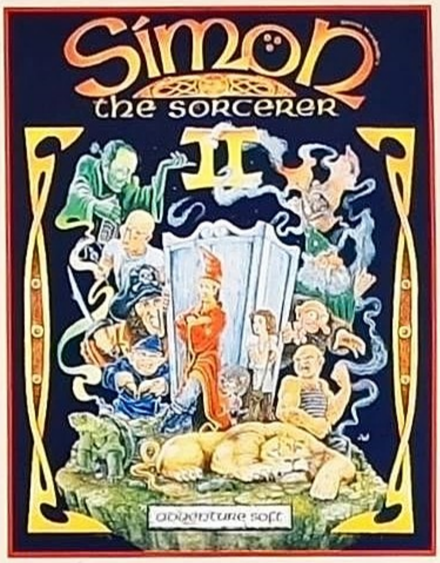
Ficha Técnica

OK Preview-CD:	SIMON THE SORCERER II
Tipo:	AVENTURA GRAFICA
Compañía:	ADVENTURE SOFT
Distribuidor:	ERBE



El armario mágico

Ya tenemos en nuestras manos la continuación de la aventura gráfica más divertida de todos los tiempos. Simón vuelve con más enigmas, diversión y situaciones típicas del ácido humor británico.











Ha sabido hacerse esperar *Simon II.* Continuos retrasos en su puesta a punto han creado un clima de expectación sobre este juego. Ahora, lo tenemos en nuestras manos en su versión inglesa, pero pronto estará traducido al castellano y, como pasó en la primera parte, con chistes propios de España, pues el original está plagado de referencias a la cultura inglesa.

La "excusa" para que vuelva Simon al mundo del mago Calipso es de nuevo el malvado Sórdido. Tras su muerte a manos de Simon, su alma proclama venganza por los cuatros costados. Para ello necesita de la ayuda del propio Simon y Sórdido ha creado una especie de armario temporal que ha colocado en su casa.

Han pasado los años y Simon ya ha dejado de ser un crío. Ahora, con su nueva imagen de pelo largo recogido en una coleta, muy "grunge" y de acuerdo con los tiempos de ahora, añora las aventuras pasadas hace tiempo. Lo que no puede sospechar es que muy pronto volvería a las andadas en las pantallas de todos los aventureros. Eso esperamos, porque su incursión anterior fue de lo más divertido que hayamos visto en mucho tiempo.

ANGEL FCO. JIMENEZ







Perfección visual

Ficha Técnica

OK Preview-CD:	PICTURE PERFECT GOLF
Tipo:	GOLF
Compañía:	EMPIRE
Distribuidor:	ARCADIA

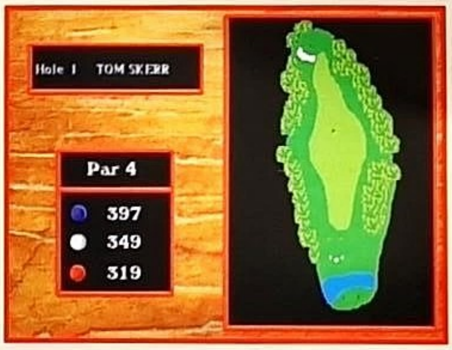




Juegos de golf hay muchos, pero pocos como éste. Vistas en primera persona, fotografías de campos reales son sólo alguna de las características que nos ofrece.

Ultimamente estamos asistiendo a una auténtica avalancha de programas simuladores de golf. La mayoría aprovecha la tecnología del CD-ROM para presentar campos virtuales impresionantes, pero *Picture Perfect Golf* como su nombre indica, es una gigantesca base de datos que en vez de datos contiene fotos. El resultado en pantalla es presentarnos el campo de golf desde el punto de vista de una persona que estuviera realmente allí.





Miles de fotos se han tomado de cada campo de golf con todas las perspectivas posibles según donde caiga la pelota, aunque si la perdemos por un mal tiro, la imagen será la misma hasta que consigamos uno bueno. La calidad de las imágenes está fuera de toda duda, pues sus digitalizaciones son excelentes, siendo necesaria una tarjeta SVGA.

Picture Perfect Golf tiene todas las virtudes para entrar en la élite de los juegos de golf para ordenador. Sus innovaciones visuales son tan revolucionarias que ya se puede hablar de un nuevo estilo en el arte de programar.

ANGEL FCO. JIMENEZ



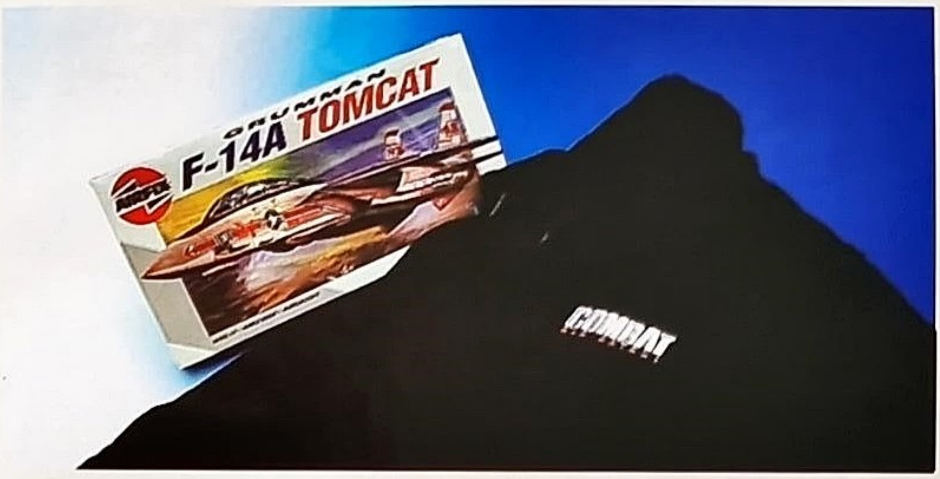








CONCURSO
COMBAT AIR PATROL



Este mes, y por gentileza de Dro Soft, sorteamos dos cazadoras de piloto y 20 maquetas de uno de los más potentes cazas actuales: el F-14 Tomcat. Para participar tan sólo tienes que rellenar el siguiente cuestionario marcando la respuesta correcta y enviarlo por fax, al 91 - 457 93 12, o por correo a la siguiente dirección:

EDITORIAL MULTIPRESS S.A.
REVISTA OK PC
(CONCURSO C.A.P.)
PLZ. REPUBLICA DEL ECUADOR 2, 1º B
28016 MADRID

Los nombres de los ganadores del concurso se publicarán en la sección de noticias del número 40 de OK PC, correspondiente al mes de noviembre.

CONCURSO COMBAT AIR PATROL
Rellenar todos los datos con mayúsculas.

NOMBRE: ....
APELLIDOS: ....
LOCALIDAD: ....
PROVINCIA: ....
CODIGO POSTAL: ....
TELEFONO: ....

¿Quién distribuye en España el juego Combat Air Patrol?

❑ DRO SOFT ❑ OK PC ❑ LUDIC SPAIN S.A.

*¿Qué tipo de juego es Combat Air Patrol?

❑Arcade ❑ Simulador de vuelo ❑ Aventuras

*¿Cúantos modelos diferentes puedes pilotar en el juego Combat Air Patrol?

❑Uno ❑ Dos ❑ Todos los que participaron el la Guerra del Golfo

*¿En qué número de OK PC apareció la preview de Combat Air Patrol?

❑ 24 ❑ 36 ❑ 42

Ficha Técnica

OK Preview-CD:	THE DARKENIN
Tipo:	AVENTURA GRAFICA
Compañía:	ORIGIN
Distribuidor:	DRO SOFT



Pese a los increíbles avances médicos del futuro, todavía existirán enfermedades incurables. El unico remedio será la criogenización y esperar el descubrimiento de algún remedio milagroso. La espera puede ser larga y el despertar, terrible.



El fin de la inmortalidad







Origin siempre se ha caracterizado por la espectacularidad de sus últimas creaciones. Un ejemplo bien conocido es *Wing Commander III*, donde aparecen actores tan conocidos como Mark Hamill, el héroe de *La Guerra de las Galaxias*, o Malcolm MacDowell, el psicopáta de *La Naranja Mecánica*.

Con su última producción han echado toda la carne en el asador y han contratado a 50 actores profesionales para su posterior digitalización en el juego. Aparecen nombres tan conocidos como Christopher Walken o John Hurt y es que el juego va a tener una filosofía totalmente cinematográfica. La intención de Origin es que nos sintamos como si nosotros mismos estuviéramos inmersos en una película.

Las primeras pantallas que hemos visto del juego son impresionantes y son las que acompañan este artículo. Pues imaginad todo eso con movimiento y acción de cine. La realización técnica ha sido costosa y para ello se utilizaron unos estudios de cine de Londres. Un equipo de actores, directores artísticos, técnicos... que han aprovechado toda su experiencia para mostrarnos algo único en los juegos de ordenador.

El tema elegido es la ciencia ficción. Una aventura futurista como otras que existen en el mercado, pero solamente su diseño y atractivo visual es lo bastante potente como para poner los ojos en él. Si el guión es tan atractivo como parece: personas que salen de la hibernación para luchar contra un mundo corrupto y violento, nos encontramos ante la aventura del año.

ANGEL FCO. JIMENEZ




AVENTURATE
con
tu revista del todo terreno y la aventura
AUTO 4x4 AVENTURA
Nº 93
450 ptas.
PRUEBA:
MITSUBISHI SPACE GEAR 4X4
FORD MAVERICK 3P
IVECO DAILY 4X4
AVENTURA:
SIRIA
RAIVERD
COMPETICION:
BAJA PORTUGAL
BAJA ESPAÑA
FUERA DE SERIE:
LAND ROVER CITY CAB
Este mes:
MITSUBISHI SPACE GEAR 4X4
FORD MAVERICK TD
IVECO DAILY 4X4
BAJA PORTUGAL
BAJA ESPAÑA
¡NO TE OLVIDES!
MP MULTIPRESS

Furia animal

Ficha Técnica

OK Preview:	PRIMAL RAGE
Tipo:	LUCHA
Compañía:	TIME WARNER INTERACTIVE
Distribuidor:	ERBE





Los hombres ya se han aposentado en la Tierra, pero aún son criaturas incultas que ante cualquier cosa que sobrepasa su razón tienden a convertirla en un dios, capaz de protegerlos o de destruirlos sin ni siquiera pestañear.

Por los azares de la vida, una serie de criaturas fueron congeladas y puestas en hibernación durante las glaciaciones, pero a pesar de eso no murieron, tal vez por ser los más fuertes de sus razas respectivas, o, tal vez, porque tuvieron mucha suerte, pero el caso es que con el clima que ahora disfrutan los hombres, el hielo que los aprisionaba ha desaparecido y estos monstruos de la naturaleza han vuelto a la vida para decidir, en una lucha definitiva y a muerte, quién es el único que merece reinar sobre este mundo. Las tribus de humanos que vivían por la zona, al ver tales criaturas comenzaron a adorarlos como dioses, dándoles comida y sacrificios, e incluso a seguirlos cuando se iban en busca de otra de las criaturas para pelear con ellas.

DE LA CALLE A CASA

Primal Rage es otro de los muchos juegos de lucha uno contra uno, con la salvedad de que ahora los personajes que combaten son dinosaurios de la época jurásica, lo que le da un toque de originalidad al desaparecer los hombres fortachones y las delicadas señoritas que después sueltan unos mamporros que ya, ya...



LA FASE ARTISTICA

Además del grupo de programadores, grafistas, diseñadores y toda ese grupo de desquiciados que se pasan el día delante de un monitor, para la realización de *Primal Rage* se ha empleado también la ayuda de una serie de artistas y escultores para realizar la fase artística de la creación de este juego. Todos los personajes que podemos escoger han sido previamente modelados en un material plástico para filmar sus movimientos y después digitalizarlos, dando esta sensación de realismo.









En los momentos de su creación, los personajes de Primal Rage fueron ataviados, primero de un armazón metálico, lleno de articulaciones para darle el mayor realismo a los movimientos de la criatura, y después revestido con un material plástico muy maleable, que más adelante sería moldeado hasta conseguir el resultado esperado. A continuación se filmaron, uno a uno todos los movimientos de cada uno de los personajes, para posteriormente digitalizarlos y así conseguir el resultado que ahora estáis viendo.

En un principio, el juego que nos ocupa fue creado para las máquinas recreativas, teniendo un éxito considerable, para ahora ser versionado en PC y compatibles, y seguir dejando su secuela de hemoglobina y de destrucción.

Primal Rage es un productazo que para todos los amantes de este tipo de juegos será la bomba, e incluso aquellos que son un tanto reticentes a la hora de comprar un producto de este estilo se lo pensarán muy y mucho.



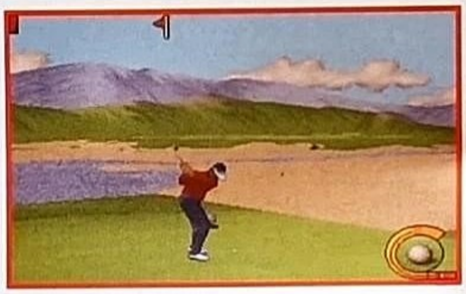
● CARLOS F. MATEOS



A Fairway to Heaven



GOLF PARA TODOS



Encontrar un juego de golf que no fuera complicado de manejar y que pudiera correr prácticamente en cualquier sistema, era hasta ahora una tarea bastante difícil. Pero Gametek ha conseguido todo eso y algo más.

Los juegos de golf para ordenador se han caracterizado siempre por ser los más innovadores técnicamente y, por lo tanto, los que mayores recursos de nuestros sistemas exigen. La carrera no termina y ahora se piensa que la configuración mínima de un ordenador personal es un 486 con 4 megas de memoria RAM, y así hasta el infinito.

Es de agradecer que se hayan acordado de los usuarios con menos posibilidades económicas, y que no pueden permitirse cambiar de sistema cada año. Sobre todo para aquellos que les guste disfrutar del deporte de golf, tanto viéndolo en la televisión como practicándolo en la vida real.

GOLF DE ALTURA

Con un nombre tan original como puede ser *A Fairway to Heaven*, el juego es un simulador de golf simplificado al máximo y diseñado para un rápido manejo sin necesidad de leer "tochos" manuales. Pero eso no quiere decir que se hayan obviado detalles.

Al contrario, efectos como el viento, son importantísimos para calibrar el tiro.

También contamos con las clásicas opciones de elección de palo y tipo de efecto con la que golpeamos la pelota, cuestiones básicas para aprender a jugar bien al golf. En cuanto a la fuerza y dirección, el método del control es el clásico de otros juegos de golf, ya bien conocido por todos.

Los modos práctica y torneo también están contemplados. Practicar es siempre importante antes de participar con los contricantes controlados por el ordenador o por otras personas. En total pueden jugar hasta un máximo de cuatro y, además de estos modos, podemos apostar por el menor número de golpes





¿QUIEN NO SE ATREVE?

La mayor virtud del juego: su sencillez. Desde el menú de opciones hasta el manejo mismo del palo, todo se ha hecho para que el jugador novato le pierda el miedo a los juegos de golf por ordenador.







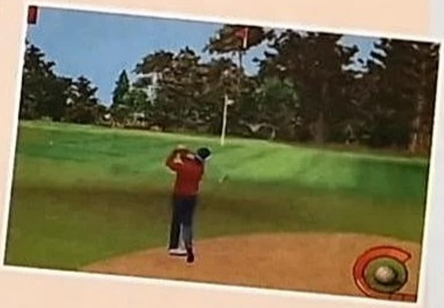
por hoyo. Esta opción es la que más morbo da, si jugamos cuatro amigos entre nosotros y no nos importa gastarnos el dinero apostando.

No contamos con gráficos espectaculares ni secuencias renderizadas, pero todo está bien representando con todo tipo de detalles, destacando los escenarios donde se encuentran los campos de golf. Algunos bastante bonitos de contemplar, mientras calculamos el próximo tiro. Como puntos negativos, lo fácil que es en algunas ocasiones y los escasos efectos sonoros.

En definitiva, un juego de golf destinado al gran público, pero dispuesto a satisfacer también a los más exigentes.

ANGEL FCO. JIMENEZ

CAMPOS DE ENSUEÑO



Los campos del golf suelen estar bien cuidados, limpios y normalmente se encuentran en rincones privilegiados de la naturaleza. Los del juego no son ninguna excepción y podemos disfrutar de una amplia variedad de paisajes a nuestro alrededor mientras le damos a la pelotita.







¡CUIDADO DONDE TIRAS!

Intenta ser preciso con el golpe, si no, la pelota irá donde no debe. Un mal destino puede ser la arena o entre los arbustos, y el más ridículo: el agua. Pero no te preocupes, porque no debes ponerte un traje de submarinista para encontrar la pelota, normalmente los jueces son bastante benevolentes.



A FAIRWAY TO HEAVEN

TIPO: **DEPORTIVO**
COMPAÑIA: **GAMETEK**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN, S.A.**

OK PC **75**



Joystick



Ratón ✓



Teclado ✓



4 Mb
Memoria



386
Procesador



Tarjeta gráfica



5 Mb
Disco duro



Tarjeta de sonido

✓ Sound Blaster
Gravis
Pro Audio
Roland



Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"

VIVE LA PELICULA

El espacio, la última frontera. Estos son los viajes de la nave interestelar U.S.S. Enterprise, en su continua misión de explorar nuevos mundos, en busca de nuevas clases de vida y civilizaciones, hasta llegar a un lugar donde nadie haya llegado antes.



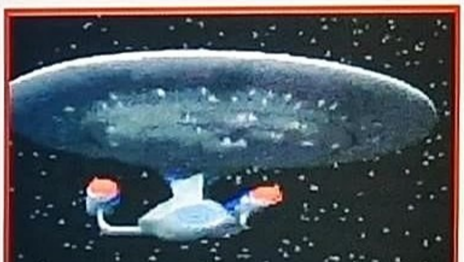






Nos encontramos inmersos en pleno siglo XXIV y estás a punto de embarcarte en una misión de la que solamente podrás salir victorioso si tienes la suficiente astucia y lógica frente a los enigmas que te encontrarás en los diversos planetas y constelaciones que visitarás.

Estando en una misión de rutina, el U.S.S. Enterprise recibe una llamada de auxilio justo en el borde que delimita la zona neutral romulana, donde los tripulantes de una nave, tras dar las coordenadas de su situación, piden asilo político bajo razones muy importantes de que solamente pueden hablar en persona. Tras llegar al lugar, descubrís una fragata que está forzando al máximo sus impulsores, al parecer, intentando escapar de un enemigo invisible, pero al rato todos se llevan una sorpresa mayúscula y descubren al perseguidor tras quitar su dispositivo de camuflaje. Una rápida orden del capitán del U.S.S. Enterprise y la alerta roja es activada.





LA SERIE EN ORDENADOR

Star Trek: The Next Generation "A Final Unity" ha sido creado a modo de una clásica aventura gráfica, pero con algunos matices que la hacen completamente distinta, y a la vez novedosa en este campo. La primera es que el juego que nos ocupa no tiene un único argumento que haya que llevar desde el principio al final con éxito, sino que, como si de la serie de televisión se tratara, vamos a tener que enfrentarnos a diferentes situaciones, en diversos lugares de la galaxia, ya sea por mandato del almirantazgo, o bien por encontrarnos ante ella de forma accidental, con lo que cada una de las aventuras puede ser dividida en varios episodios.

Existen dos modos de juego, que se alternarán a medida que avancemos en

EL PUENTE DE MANDO

Desde aquí se dirigen todas las acciones a realizar por la tripulación, es decir, desde comunicaciones hacia el exterior, hasta tácticas bélicas, pasando por la definición de rutas, etc. Además, el puente de mando es el punto central de todos los lugares que podemos visitar dentro de la nave.



la aventura. El primero de ellos es a bordo de la nave, en la que tomaremos decisiones de tipo estratégico, técnico o militar. Cinco son las localidades que podemos visitar dentro del Enterprise. La primera, y centro de todas, es el puente de mando, desde donde se dirigen todas las acciones realizables y donde se pueden mantener conversaciones con los miembros de la nave para buscar soluciones o descubrir los puntos de vista de cada uno respecto a la situación que se presente.

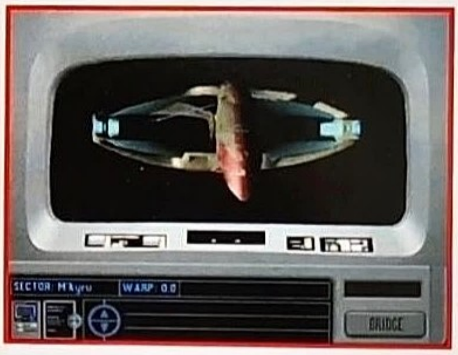
Dentro de este lugar, se encuentran

Más que un juego, es la serie interactiva

La tercera es la sala de ingeniería, donde se pueden controlar y arreglar los problemas que pueda tener la nave en lo que a técnicos se refiere, es decir, potencia de los impulsores, los escudos o el salto al hiperespacio, entre otras. En este sitio puedes elegir entre manejarlo tú, o bien, darle las órdenes precisas al teniente La Forge para que se encargue él.

La holosala es uno de los lugares más curiosos de la nave, ya que puede reproducir, mediante hologramas, todas las secuencias que hayamos presenciado hasta el momento, lo que nos permite recordar momentos importantes en los que pudimos pasar por alto algún detalle ahora necesario.

La última habitación es la que nos abre paso a la segunda parte del juego que es la aventura en sí, y no es otra más que la sala de teletransporte. Para poder utilizarla necesitarás que primero te den las coordenadas del lu-











diferentes computadoras a las que podemos acceder. La primera es la central, en la que tendremos toda la información referente a los planetas de la Confederación, a las razas, tripulación de tu nave, misiones realizadas y por llevar a cabo, y, en definitiva, todo lo que nos interesa tener a mano. La computadora de comunicaciones podrá hacer llamadas o recibirlas de los miembros de la Confederación o de otros planetas. La consola de actividades bélicas, controlada en un principio por el teniente Worf, sirve para realizar acciones evasivas o violentas contra una nave que nos amenace o nos ataque abiertamente.

La sala del consejo es otro de los sitios que frecuentaremos con asiduidad. Allí es donde se pueden mantener debates y conversaciones con personas ajenas a la tripulación, con diferentes fines.

LA HOLO-SALA

Podemos definir esta habitación como un lugar para volver a revivir todas las secuencias trascendentes en la historia de la nave que pueden sernos útiles y de las que podíamos habernos saltado un detalle importante y totalmente necesario para seguir adelante.













gar al que te quieres dirigir y eso solamente lo podrás conseguir si una persona allí presente te las proporciona. El segundo paso es elegir el grupo de investigación y el equipo que llevarán. Si eliges como nivel de dificultad algún rango que no sea capitán, esta elección la hará automáticamente el ordenador, pero si lo que quieres es meterte de lleno en la aventura, elige el modo capitán y podrás definir a tu gusto el grupo de exploración.

Gráficos hasta con 64.000 colores

MILES DE COLORES

Star Trek: The Next Generation "A Final Unity" incluye entre sus muchas opciones la de elegir el tipo de resolución gráfica que preferimos, yendo desde los 256 colores a una resolución de 320 x 200, para los ordenadores menos potentes, hasta una calidad gráfica de 64.000 colores a 640 x 480, e incluso con las imágenes de vídeo a pantalla completa para los ordenadores más equipados, pasando por toda una gama de opciones que nos permiten definir el juego a nuestro gusto, pero un consejo; si tenéis la posibilidad de verlo con 64.000 colores y a pantalla completa, por favor, hacedlo, pues la sensación de estar inmersos en el juego es la más conseguida de todas las que hemos tenido oportunidad de ver, y, si además a eso le añades una tarjeta MIDI, entonces prepárate para convertirte en Jean Luc Picard y toda su tripulación, pues lo único que le falta al jue-



EL EQUIPO ESENCIAL

Estos son los cuatro utensilios principales de los que podemos disponer en todo momento:

✧ Phaser. Este arma de autodefensa ha sido diseñada para repeler un ataque hacia la persona que lo lleve o causar daños estructurales a vehículos o construcciones. Existen dieciséis niveles de intensidad, desde el rayo aturdidor, hasta el de alta disrrupción.

✧ Tricorder. Este completo ordenador de bolsillo puede ser utilizado en todo momento para análisis y computación de datos.

Una vez que un equipo de exploración vuelve a la nave, toda la información recogida por un Tricorder es trasladada al ordenador central, para su posterior análisis. Otra de las funciones de este aparato es grabar todas las conversaciones que tenga la persona que lo maneja, pudiendo reproducir hasta los últimos nueve diálogos realizados.

✧ Tricorder Médico. Sirve para diagnosticar toda clase de daños físicos y enfermedades en un ser vivo y su severidad. Puede ser utilizado perfectamente sobre un miembro del equipo de expedición o sobre una criatura alienígena.

✧ Kit Médico. Es utilizado primordialmente para realizar asistencias médicas de emergencia a un herido. Puede ser utilizado por cualquiera de los miembros del equipo, aunque solamente la doctora Crusher será capaz de curar al sujeto hasta devolverle la total y plena consciencia.





LA TRIPULACION DISPONIBLE

Estos son los miembros de a bordo entre los que puedes elegir para realizar las misiones exteriores. Si utilizas el nivel de dificultad nombrado como "capitán", serás tú el que elija el grupo y el equipo que lleve cada uno, pero si haces lo contrario y optas por un nivel inferior, será la computadora la que lo haga por ti, lo que, aunque es más seguro, le baja enteros a la verdadera diversión que puede ofrecerte este juego.

go para ser una película interactiva es el casco virtual.

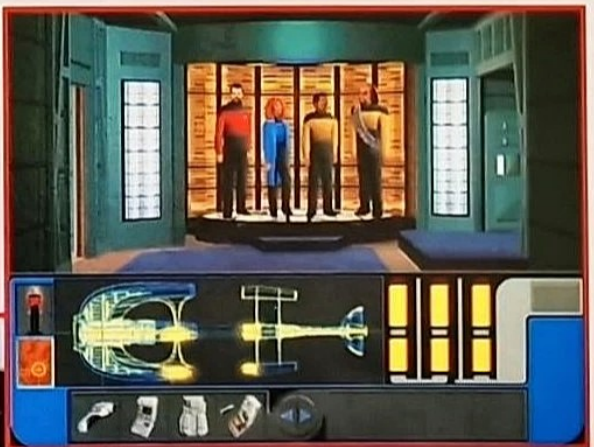
DE LA REALIDAD AL ORDENADOR

Con el fin de darle mucha más personalidad a los personajes que podemos controlar, se han tenido en cuenta dos factores muy importantes. El primero es que se ha respetado la especialidad de cada uno de los miembros de la tripulación, es decir, frente a un ordenador estropeado o un regulador del flujo de la corriente, La Forge te dará mucha más información sobre lo que se puede hacer que la consejero Troi, y la doctora Crusher, sin embargo, utilizará el Med-Pack de manera mucho más eficiente que cualquier otro personaje que solamente podrá curar heridas leves.

Las voces han sido digitalizadas a partir de los actores reales de la serie, con lo que el realismo ya alcanza cotas insospechadas.

Si echabais de menos esta serie, que tanto tiempo hace que se fue de la televisión, dejándonos con la miel en los labios y con la intriga de ver que le pasaba al capitán Jean Luc Picard con los cyborg, ésta es vuestra oportunidad de volver a revivir las peripecias de la nave intergaláctica más famosa de todos los tiempos, el U.S.S. Enterprise, y de todos los tripulantes de a bordo, desde el comandante Riker hasta el teniente-comandante Data. ¿Qué más se puede decir, sino que la aventura espacial más intrigante de todos los tiempos está ya servida?

CARLOS F. MATEOS





STAR TREK

TIPO: **AVENTURA GRAFICA**
COMPAÑIA: **MICROPROSE**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN, S.A.**

OK PC **85**

Joystick — Ratón ✓

Teclado

8 Mb Memoria — 486 Procesador

SVGA Tarjeta gráfica — 4 Mb Disco duro

Tarjeta de sonido: Sound Blaster ✓ — Gravis ✓ — Pro Audio — Roland

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

JUGABILIDAD
GRAFICOS
SONIDO
ORIGINALIDAD
DIVERSION

The Ultimate Doom

VUELVE LA DOOMMANIA





¿Quién no ha oído hablar del *Doom*? Sí, esa maravilla de juego con el que una hora de acción seguida era más que suficiente para mantenerte el resto del día con los nervios apaciguados. Ahora podemos volver al mundo de los demonios, con este nuevo producto de ID Software.

Y vosotros os preguntaréis: "¿qué encierra esa caja con tan sugerente dibujo?", y la respuesta es bien sencilla, litros y litros de hemoglobina camuflados en un arcade de acción pura y dura, en el que los enemigos se cuentan a miles, y tu única ayuda son las armas que irás encontrando por los escenarios y tu habilidad para esquivar disparos y mordiscos.

El nombre de tal maravilla es *The Ultimate Doom*, al que muchos bautizaron, nada más salir a dominio público las primeras noticias de su aparición en el mercado, erróneamente, como *Doom 3*, ya que este producto incluye la versión íntegra de la primera parte del *Doom*, que muchas personas no pudieron conseguir al ser únicamente distribuído por las BBS, más un capítulo extra que le da nombre al programa, es decir, *Thy Flesh Consumed*, con muchas más hordas de monstruos, muchos más enigmas a descubrir, cantidad de zonas secretas y alguna

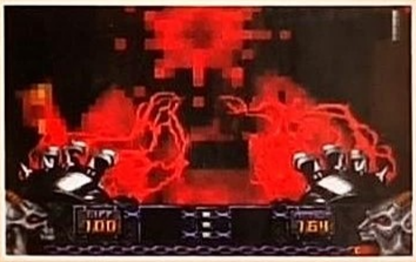




LA VERSION SHAREWARE DE HERETIC

A modo de regalo para los que adquieran este producto, ¡y vaya regalo!, los señores de ID Software han incluído la versión shareware de *Heretic*, un juego que, siguiendo la linea del *Doom*, nos introduce en el cuerpo de un poderoso brujo, que con la simple ayuda de sus artes arcanas, tiene que derrotar a una secta de monjes malvados, que pretenden dominar toda la Tierra con su magia. Atención sobre todo a los escenarios, dignos de verse, y a los movimientos de los personajes, cuidados al máximo. ¡Ah! para los que dispongáis de módem, una buena noticia, ya que si tenéis a un amigo al otro lado de la línea dispuesto a patearles el trasero a los monstruos, no tenéis más que conectar y pasároslo bien.





que otra sorpresilla que iremos descubriendo a lo largo del artículo.

UN NUEVO MUNDO POR EXPLORAR

El nuevo episodio que incluye, además de los tres de antaño, ha sido realizado pensando en aquellos que los de siempre les parecían demasiado fáciles. Esto quiere decir, entre otras cosas, que, para aquellos que esto sea algo nuevo, no se atrevan a meterse de lleno en esta zona, ya que significa una muerte segura, mientras que para aquellos que ya tienen callo en los dedos de tanto apretar las teclas, este nuevo reto es realmente apetecible a la vez de atrayente.





Poco más resta por decir de un juego del que tanto y tan buenamente se ha hablado, ya que todo lo que se comentara de este software sería repetición de anteriores artículos sobre el mismo tema. Sin embargo, sí hay que mencionar los otros programas que trae este producto, ya que una de las cosas que van a llamar la atención, amén del juego principal, es la demo shareware de un nuevo proyecto de ID Software, *Heretic*, que, siguiendo la misma línea, nos introduce de lleno en plena Edad Media, donde la espada y la brujería son eternos enemigos. Tú controlas a un mago que a base de golpes de varita mágica y de hechizos irá acabando con sus enemigos a lo largo y ancho del primer episodio, que es el que se incluye en esta demo, pero os aseguramos que son horas y horas de diversión continuada.

¡Cuánto puré de tomate!



















Vuelve la masacre demoniaca







¡ESTE BICHO NO ES DEL DOOM!

A la hora de realizar el nuevo capítulo *Thy Flesh Consumed*, los diseñadores del escenario han pensado en incluir una serie de objetos y monstruos ajenos a la primera parte de este programa.

¿Recordáis a esa mole sobre dos piernas, parecida a un Hell Baron, pero con tintes de Terminator y que no paraba de lanzarnos mortíferos misiles, en el *Doom 2*?, pues ahora aparece aquí para darnos algo más que un cariñoso abrazo.



MIDI = ESPECTACULARIDAD

Sí señores, a pesar de que con la Sound Blaster de toda la vida la música , junto con los efectos sonoros, saque una nota de notable, una persona que disponga de una tarjeta MIDI en su ordenador sabrá lo que es bueno, ya que para dicho hardware se han compuesto todas las melodías de nuevo.

The Ultimate Doom es un productazo para todo el que disponga de un PC y compatible. Para aquellos que no hayan podido disfrutar del *Doom* por cualquier razón, ésta es su ocasión, y para los otros, ésos que ya llevan mucho tiempo









TAMBIEN POR MODEM O POR RED

Esta es otra modalidad de diversión para los poseedores de este juego. Para jugar por módem lo único que necesitáis es el susodicho aparato y una copia del juego en las dos computadoras.

Pero si disponéis de un sistema de red en el que están enchufados hasta ocho ordenadores, entonces la acción será infinita. ¿Qué os parecería luchar cara a cara con un adversario humano que se sabe tantas triquiñuelas como tú?





LOS TRUCOS SIGUEN FUNCIONANDO

Sí, esos trucos que tan fáciles nos hicieron las peleas contra las hordas demoníacas siguen activos y funcionando mejor que nunca. A partir de ahora los monstruos se van a enterar de lo que es bueno. ¡Ah!, por cierto, para los despistadillos que todavía no los saben, o que se han olvidado de ellos, aquí están:





- IDKFA: Armamento y armadura al máximo y las tres llaves.
- IDDQD: Modo invulnerable. Un consejo para los más crueles: utilizad esta combinación con la sierra mecánica, es lo más divertido.
- IDCLEVXX: Para cambiar de nivel, donde el primer número indica el episodio y el segundo, el capítulo de cada uno de los anteriores.
- IDSPISPOPD: Para caminar a través de los muros, pero no puedes recoger ningún objeto.
- IDBEHOLDX: Donde la X es una letra. Con la A consigues el holomapa; con la S, el botiquín de Berserker; con la L, las gafas infrarrojas; con la R, el traje antirradiación; y con la V, la esfera de invulnerabilidad.
- IDMYPOS: Te muestra tu posición en coordenadas hexadecimales.
- IDDT: Si lo activas mirando el mapa, se completará.

machacando la tecla de Control para matar a esos molestos Imp, o a los Cacodemonios, éste es el momento de aceptar un nuevo reto llamado *Thy Flesh Consumed*. ¡Cargad vuestras escopetas, activad el rifle de plasma a su máxima potencia, y preparáos para lo que viene que es gordo...y sangriento!

CARLOS F. MATEOS

Acaba con los señores de la oscuridad





THE ULTIMATE DOOM

TIPO: **ARCADE**
COMPAÑIA: **ID SOFTWARE**
DISTRIBUIDOR: **DRO SOFT**

OK PC **92**

Joystick ✓
Ratón ✓
Teclado ✓

4 Mb
Memoria

386
Procesador

VGA
Tarjeta gráfica

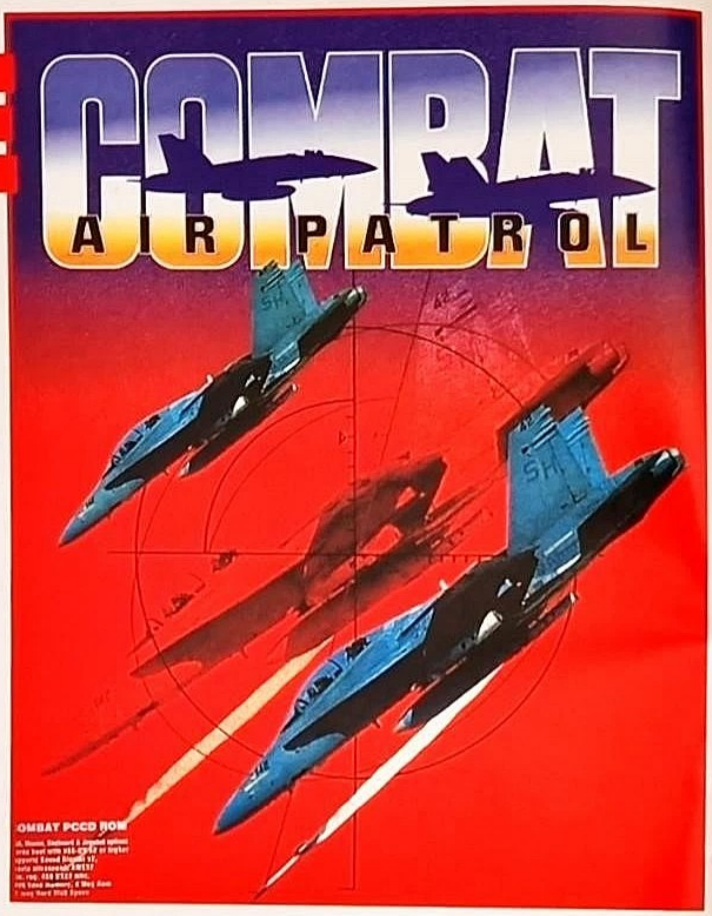
20 Mb
Disco duro

Tarjeta de sonido
Sound Blaster ✓
Gravis
Pro Audio
Roland



Combat Air Patrol

COMBATE EN EL GOLFO



Un nuevo juego irrumpe con fuerza dentro del panorama de la simulación militar, dándonos la oportunidad de participar en la Operación Tormenta del Desierto.





Tras una larga espera, por fin la casa Psygnosis saca al mercado el tan deseado *Combat Air Patrol*, con el que disfrutaremos muchas de estas tardes estivales. Antes de empezar a jugar entraremos en antecedentes.

LA HISTORIA

A las 2 de la mañana del 2 de agosto de 1990, el ruido de las tropas iraquíes que cruzaban la frontera con Kuwait rompió el silencio en el que dormían sus habitantes. El estado fue conquistado en menos de un día a pesar de que grupos aislados de bravos soldados kuwaitíes intentaron detener la invasión. El 6 de agosto, el presidente de Estados Unidos, George Bush, puso en marcha la Operación Escudo del Desierto, un movimiento de fuerzas militares a la zona en conflicto. Tras un ultimátum de la ONU a media noche del jueves 17 de enero de 1991, comenzó la Operación Tormenta del Desierto.

COMIENZA LA MISIÓN

C.A.P. presenta cuatro tipo de misiones bien diferenciadas:

- La misión aislada (Single Mission)
- Las prácticas (Trainning)



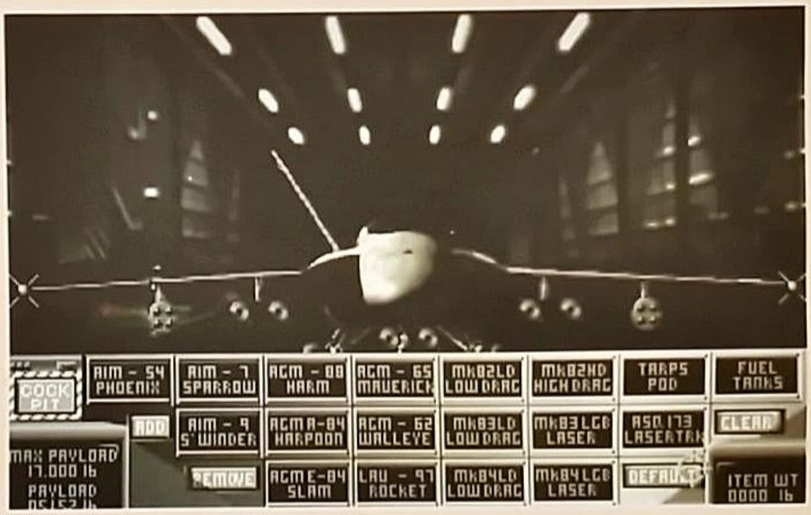
F-14 TOMCAT

Tipo: Caza polivalente biplaza embarcado
Pesos:
- Vacío: 40.104 libras
- Cargado: 58.715 libras
- Máximo: 74.397 libras

Prestaciones:
- Velocidad máxima:
  - A nivel del mar: 910 millas/h (Mach 1,2)
  - A gran altura: 1.564 millas/h (Mach 2,34)
- Velocidad ascensorial: 30.000 pies/minuto
- Techo de servicio: 56.000 pies
- Alcance: 2.000 millas con depósitos de combustible externo

Armamento:
- 1 cañón M-61 A-1 de 20 mm. con 675 cartuchos
- Pilones en el fuselaje para cuatro misiles aire-aire AIM-54 Phoenix
- Pilones en las alas para dos misiles Phoenix, de dos Sparrow (AIM-7) o cuatro Sidewinder (AIM-9)

El F-14 también puede llevar un receptáculo para un sistema de reconocimiento TARPS.



- La acción instantánea (Instant Action)
- El juego de campaña (Campaign)

Las "singles" son misiones normales que se realizan sobre el escenario que hayamos escogido con anterioridad, pasando antes por la sala de pilotos para activar uno de ellos, ya que recibimos puntos por nuestras hazañas de combate. Las prácticas consisten en poder entrenar y practicar las muchas habilidades que se necesitan para dominar este juego: repostaje, aproximación, aire-aire, etc. En las de acción instantánea -como su nombre indica- te encuentras a los mandos de un F-14 sobre el escenario que esté seleccionado y con un armamento estándar. La campaña comprende una sucesión de objetivos que te proporciona un control casi total de todos los factores que intervinieron en el conflicto.

Una de las novedades con que cuenta este magnífico simulador es la di-





















versidad de objetivos de diferentes tipos que se pueden encontrar, hasta un total de 1.000. De estar arrasando con un emplazamiento de misiles Scud, podemos pasar a bombardear un comboy de abastecimiento o atacar a los carros armados y los trenes. Si a todo lo hasta ahora dicho, añadimos los 11.000 km. de redes de carreteras y líneas férreas, basadas en las cartas de vuelo de los pilotos de la operación Tormenta del Desierto, queda un juego con un increíble realismo.



VUELTA A LOS VECTORES

Tras contactos con simuladores de lo más diverso, y fijándonos por ejemplo en el magnífico *Strike Commander*, era difícil imaginar que volveríamos a encontrarnos con imágenes vectoriales, habida cuenta de la perfección que se ha logrado en el aspecto gráfico en juegos como el antes mencionado. Sin embargo, *C.A.P.* lo hace. Y asombrosamente, no sólo no reduce un ápice su calidad global, sino que además la realza, ya que realiza una combinación de diferentes métodos (bitmap, vectorial, gouraud...) que da como resultado algo impresionante en pantalla.

Destacaremos también el panel de instrumentos. Todo está detallado hasta la perfección. Es posible encender las luces, calentar los carburadores, manejar la radio. Todo lo que se puede hacer en un avión auténtico está fielmente recreado

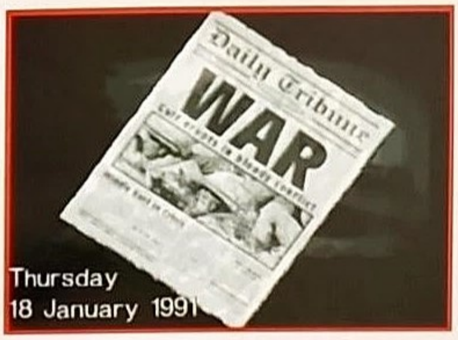


en este programa. Tanto derroche de imágenes y detalles tiene un precio, necesitaréis como mínimo un 386 rápido con bastante memoria extendida y unos 17 megas de disco duro.

Los amantes de los simuladores están de suerte con la llegada de *Combat Air Patrol*, que nos va deleitar durante largas horas con su realismo y acción trepidante.

OSCAR FDEZ. ESTEBAN











F-18 HORNET

Tipo: Caza polivalente monoplaza embarcado
Pesos:
- Vacío: 23.050 libras
- Cargado: 49.224 libras
- Máximo: 50.064 libras

Prestaciones:
- Velocidad máxima:
  - A nivel del mar: Subsónica
  - A gran altura: 1.190 millas/h (Mach 1,8)
- Techo de servicio: 49.000 pies
- Alcance: 461 millas con depósitos de combustible externo

Armamento:
- Un cañón M-61 A-1 de 20 mm con 675 cartuchos
- Dos misiles AIM-9 Sidewinder en la punta de las alas
- Cuatro pilones para las siguientes armas:
- AGM-84e Slam
- AGM-65 Maverick
- AGM-62 Vallaye
- Bomba de fricción MK-82
- Bomba de baja fricción MK-83 o MK-84
- Bomba de alta fricción MK-82
- Bomba guiada por láser MK-83 y MK-84

También puede llevar un misil anti buque AGM-84a Harpoon y un misil antirradar AGM-88 Harm.

COMBAT AIR PATROL

TIPO: **SIMULADOR**
COMPAÑIA: **PSYGNOSIS**
DISTRIBUIDOR: **DRO SOFT**

OK PC **84**

Joystick ✓ Ratón ✓
Teclado ✓

4 Mb Memoria
386 Procesador
VGA Tarjeta gráfica
17 Mb Disco duro

Tarjeta de sonido: ✓ Sound Blaster ✓ Gravis ✓ Pro Audio ✓ Roland

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
JUGABILIDAD
GRAFICOS
SONIDO
ORIGINALIDAD
DIVERSION

Virtual Pool

EL COLOR DEL DINERO

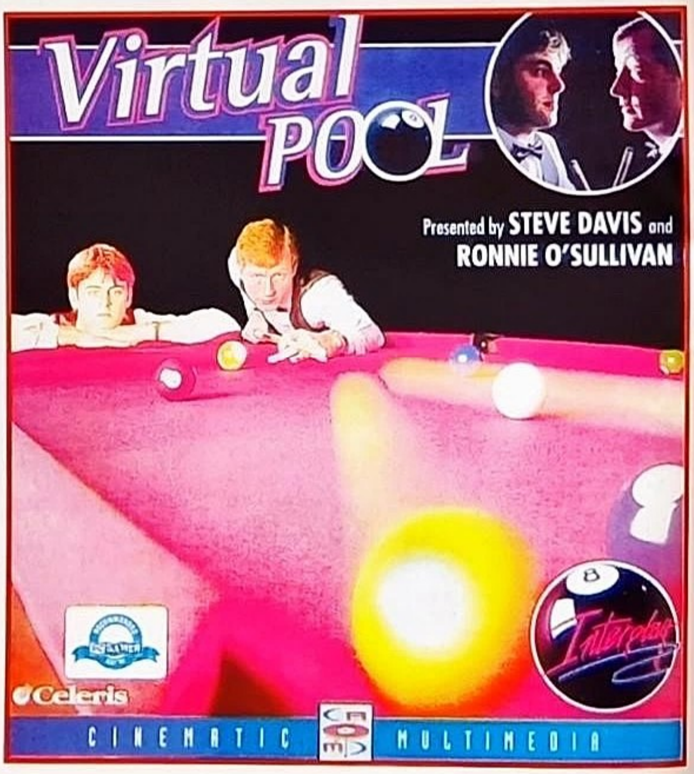
Un nuevo simulador deportivo se pone al alcance de todos. Esta vez teniendo como tema un curioso pero bello deporte que, estando en manos de unos virtuosos como Steve Davis y Ronnie O'sullivan, se convierte en un arte. Por supuesto, estamos hablando del billar americano.

Muchos juegos con el tema billarístico han salido hasta ahora, pero ninguno, y eso hay que admitirlo, nos ha sorprendido tan gratamente como *Virtual Pool*. Presentado en formato CD-ROM, esta fantástica producción de Interplay nos introduce en el mundo del tapete y de los tacos. Una de las características que más llaman la atención nada más empezar una partida es la libertad que tenemos para movernos por todo el escenario, y simplemente utilizando el ratón para ello, junto con otras cuatro teclas que definen las opciones que podemos elegir. Se podría decir que las vistas son infinitas, ya que desde una vista cenital, que nos ofrece toda la mesa en dos dimensiones, hasta una vista del tablero por debajo (un tanto incómoda para jugar) están a nuestra disposición.

Descubre los comienzos del billar

HISTORIA, TUTORIAL Y OTROS ASUNTOS

Además del juego en sí, que ya es bastante dada la calidad tanto gráfica como sonora, se han incluído también una serie de apartados que convierten a *Virtual Pool* en el, hasta ahora, simulador de billar más completo del mercado.



Una de las extensiones es una completa base de datos con gráficos en clave de humor, que nos explicará detalladamente y paso a paso la evolución de este deporte, desde sus orígenes hasta la actualidad, aportando fechas, nombres y toda clase de datos curiosos acerca de una práctica de la que casi nadie conocía sus comienzos.

Otro apartado es un tutorial que nos enseña los diferentes tipos de juego que



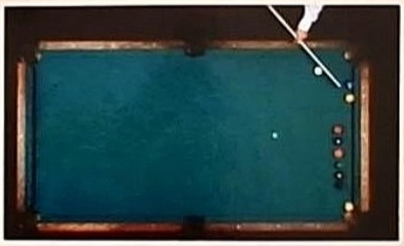




JUGADAS UNICAS

En uno de los apartados que este programa incluye, un experto jugador de billar nos demostrará algunos ejemplos de jugadas maestras. Si bien no vale para mucho, ya que hasta que consigamos nosotros hacer eso pasará mucho tiempo, conseguirás pasar un muy buen rato viendo la de cosas maravillosas que se pueden hacer con un taco y una bolas.


Machine Gun



se pueden realizar, desde el de ocho bolas hasta el de quince, con las diferentes modalidades de cada uno y, por último, una serie de vídeos cortos en los que un experto billarista nos demuestra una serie de golpes y carambolas, que a más de uno os dejarán tan boquiabiertos como nos dejaron a nosotros.

EL SIMULADOR DE BILLAR

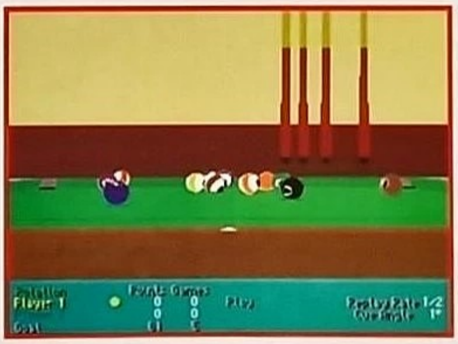
Este es el seudónimo que le podríamos poner a Virtual Pool, ya que todo lo que se puede decir sobre él es positivo. Desde la calidad artística a nivel gráfico y sonoro, hasta la técnica, pues, a fin de que el juego sea lo más compatible posible para todos los usuarios, existe en su programa de instalación un número infinito de tarjetas gráficas y sonoras para que el juego se adapte a la que tengas en tu ordenador, cualquiera que ésta sea.

En definitiva, *Virtual Pool* es lo que los aficionados a este deporte tan tranquilo como apasionante esperaban. A partir de ahora, no tendremos que bajar al bar de la esquina para echar una partida, ya que la diversión está en casa y más barata.

CARLOS F. MATEOS



Muévete a tu antojo por la zona de juego







VIRTUAL POOL

TIPO: **DEPORTIVO**
COMPAÑIA: **INTERPLAY**
DISTRIBUIDOR: **ARCADIA**

OK PC **85**

Joystick
Ratón ✓
Teclado

4 Mb Memoria
386 Procesador
VGA Tarjeta gráfica
2 Mb Disco duro

Tarjeta de sonido:
✓ Sound Blaster
✓ Gravis
✓ Pro Audio
✓ Roland

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

JUGABILIDAD
GRAFICOS
SONIDO
ORIGINALIDAD
DIVERSION

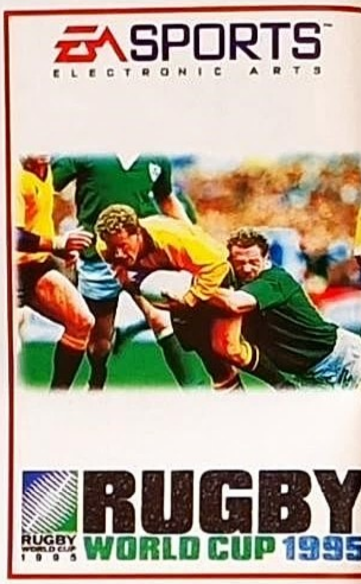
Rugby World Cup 1995





Ser el juego oficial de la Copa del Mundo de Rugby de 1995 supone cumplir unos requisitos mínimos de calidad. Electronic Arts Sports, la sección de la famosa compañía dedicada exclusivamente a los simuladores deportivos, se ha propuesto cumplir con esos requisitos, añadiendo una velocidad de juego nunca vista.

¡MIRA COMO CORREN!



Al llegar a nuestras manos un completo programa sobre el rugby, lo primero que hemos hecho es leer de cabo a rabo el manual, porque más bien nuestra idea del juego es nula. Acostumbrados como estamos a verlo en las películas norteamericanas, sólo nos quedamos con las escenas más impresionantes y nos olvidamos de las reglas, que, al contrario que en el fútbol, incitan a la velocidad y al espectáculo.

Inventado a mediados del siglo XIX, el rugby ha sufrido varias transformaciones hasta su estado actual. Aunque con las mismas reglas básicas, el americano y el que juegan el resto de los países se diferencian sobre todo en el aspecto visual. Los americanos parece que van a la guerra, mientras que los demás llevan una indumentaria más común con otros deportes.



Rapidez es su nota característica

REALISMO

El Campeonato del Mundo tiene como claros líderes a Nueva Zelanda, Inglaterra, Sudáfrica y otras potencias europeas como Francia. Argentina también está representada y es la rival más dura de Sudamérica.

Por lo tanto, el juego ha tenido en cuenta todos los detalles externos del Campeonato como equipos participantes y tipos de partido, ya sea amistosos o en competición, incluída la creación de nuestros propios equipos y ligas profesionales. A la hora de la verdad, en la simulación del propio partido hemos comprobado que lo que anuncia es cierto. Un rapidísimo sistema de juego, que en los primeros momentos confunde al más pintado, para luego pasar a la más pura adicción.

Mediante teclado, el control se complica un poco, no porque haya demasiadas teclas para manejar, sino simplemente debido a la propia veloci-

LAS REGLAS DEL JUEGO

Al ser el rugby un deporte casi desconocido en nuestro país, en el manual se incluyen las reglas básicas para empezar a practicarlo. Así entraremos en contacto con términos como "Pitch", "In-touch" o "Scrum". Todo un lenguaje especial para este fascinante espectáculo.



dad del juego, así que la mejor opción es utilizar un buen joystick para crear todo tipo de movimientos.

Precisamente son los movimientos el punto fuerte del juego. Es posible simular todas las jugadas que existen, y son muchas.

Desde lanzar rápidos pases a los compañeros, tirar un penalty o detener el ataque del equipo contrario. Todo ello añadido a unos gráficos SVGA bastante logrados dan una buena calidad gráfica al programa. El punto más flojo lo tenemos en el sonido, pero sólo en cuestión de melodías, pues queda compensado al incluir diálogos de comentaristas sobre las jugadas que hayamos hecho y una larga lista de efectos sonoros.

En fin, los señores de Electronics Arts se han tomado muy en serio la creación de un juego oficial del Campeonato de Mundo y han cumplido con su objetivo. Palabra.

ANGEL FCO. JIMENEZ



PANTALLAS DIGITALIZADAS

Como viene siendo habitual en otros simuladores deportivos en formato CD-ROM, se incluyen numerosas escenas digitalizadas de partidos de rugby. Aportan color y vida, además de animar los intervalos que tienen lugar entre las distintas fases del juego.









RUGBY WORLD CUP 1995

TIPO: **DEPORTIVO**
COMPAÑIA: **ELECTRONICS ARTS**
DISTRIBUIDOR: **DRO SOFT**

OK PC **82**

Joystick ✓ | Ratón

Teclado ✓

8 Mb Memoria | 486 Procesador

SVGA Tarjeta gráfica | 16 Mb Disco duro

Tarjeta de sonido: Sound Blaster ✓ | Gravis | Pro Audio | Roland

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

JUGABILIDAD
GRAFICOS
SONIDO
ORIGINALIDAD
DIVERSION

Pizza Tycoon



Muchos son los simuladores económicos que han pasado por nuestras manos, y la mayoría con mucho éxito, véase el caso de Sim City y su segunda parte Sim City 2000. Ahora llega un juego que si por algo destaca es por originalidad, porque, ¿a quién se le iba a ocurrir que un día serían dueños de una pizzería?



CON LAS MANOS EN LA MASA

Pizza Tycoon trata exactamente de eso, de regentar una pizzería con todo lo que eso conlleva. Desde la adquisición de ingredientes, donde tendrás que buscar los mercados más baratos y a la vez con la suficiente calidad, hasta el diseño de tu restaurante, en el que puedes definir la colocación de las mesas, el color y dibujo de los manteles, la forma de las sillas, etc...

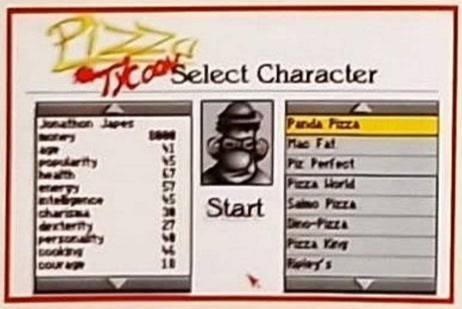
Poner spots en la televisión, radio y propaganda en los periódicos será también posible y, a veces, necesario para anunciar la apertura de tu restaurante y conseguir algo más de clientela.

Llevarse bien con la mafia para que te proteja y a la vez le de algún que otro susto a tu más odioso contrincante, emplear personal y, en definitiva, todo lo que está en el otro lado del mostrador serán las cosas que vamos a tener que realizar para llevar a delante nuestro negocio y alzarnos con el puesto del "pizzero" mejor del mundo.

RICO, RICO...

Pero, sin lugar a dudas, uno de los momentos más divertidos de este simulador de estrategia es la creación y diseño de tus pizzas, que deberás hacer con sumo cuidado para que los niveles de suavidad, calorías, alimento y demás estén lo suficientemente equilibrados, cosa que es realmente difícil al principio. Pero no









UN POCO DE QUESO, TOMATE, SAL...



Una vez te pongas en la cocina con tu delantal, comenzará la parte más divertida de este juego, que es diseñar tus propias pizzas. Debes tener cuidado y no poner ingredientes a lo loco, ya que una buena presentación y una mezcla nutritiva siempre tienen éxito, al igual que algo hecho a lo loco está condenado al más absoluto desastre.









os preocupéis, pues junto con el software, los programadores han adjuntado un pequeño libro de recetas con las pizzas más conocidas y sabrosas, como la Margheritta o la Cuatro Estaciones.

Muchos son los ingredientes entre los que podrás elegir y muchas las combinaciones a realizar, pero solamente es tu sentido del gusto el que de verdad va a decidir tu creación final. Al lado de la masa tendrás a tu disposición un molinillo para triturar y hacer el ingrediente mucho más fino al paladar, porque dime tú qué pensaría un cliente que se encuentra una cebolla con su piel y todo encima de la mozzarela, o un muslo de pollo así por las buenas con su hueso, piel y demás.

Una vez que hayas finalizado tu pizza, un grupo de gourmets va a probarla y a dar su puntuación, con lo que sabrás si de verdad va a tener éxito ante el público, o va a ser un completo fracaso que solamente te hará perder prestigio.

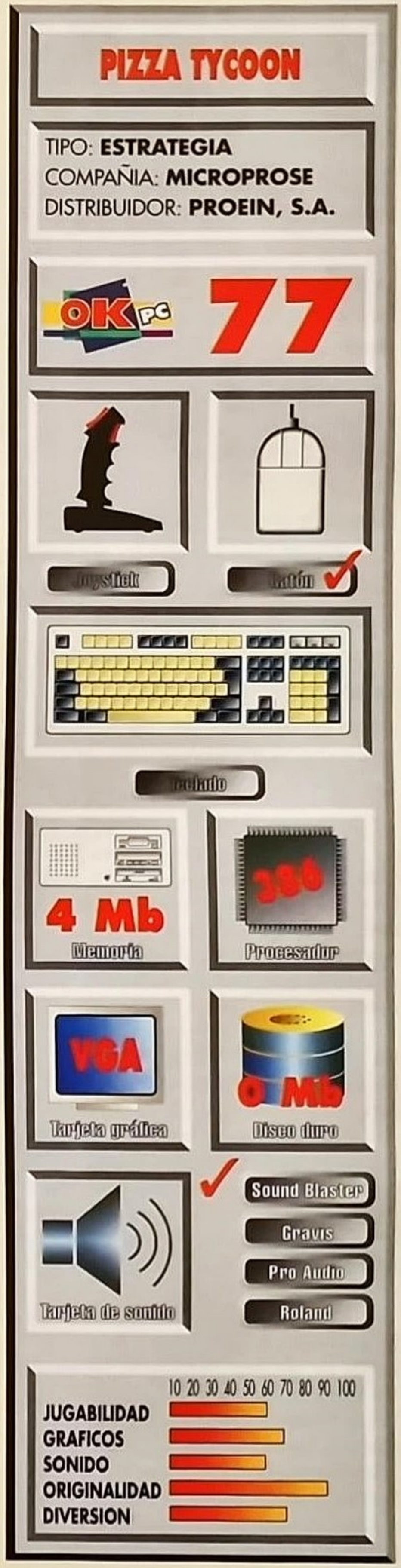
Prepárate para el simulador más sabroso

...Y CON FUNDAMENTO

Puede que Pizza Tycoon no sobresalga sobre los demás simuladores económicos que hay en el mercado o que la dificultad sea un poco excesiva y únicamente tras un exhaustivo estudio del manual, podamos avanzar, pero en lo que sí pega la campanada es en la originalidad, cosa que nos agrada sobremanera, ya que hacía muchísimo tiempo que no veíamos una idea innovadora en esto de los juegos para ordenador y la verdad es que ya hacía falta.

CARLOS F. MATEOS



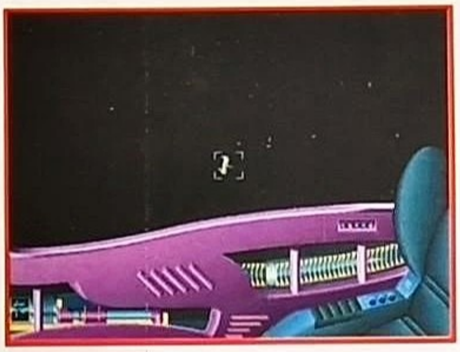




Renegade

SOMBRAS DE UNA BATALLA

Basado en un famoso juego de mesa, SSI ha dado un giro de 180 grados a su filosofía y ha creado un trepidante arcade que de todas formas cuenta con algunas reminiscencias de los juegos de rol y estrategia.





La humanidad en el año 6565 tenía demasiados problemas tras la creación de su propio Imperio Estelar. Un amplio período de estabilidad económica y paz dio origen a enfrontamientos con los habitantes de otras razas y culturas por la posesión de ricas colonias mineras.

EL NACIMIENTO DEL NUEVO IMPERIO

Pero un hombre llamado Alexander Trajan, obsesionado con los métodos de poder del Antiguo Imperio Romano, unió a todas los ejércitos humanos que aún seguían en lucha. Los transformó en legiones y en unas pocas décadas, la Galaxia entera pasó de nuevo bajo el control humano.

La corrupción y el mal se asentaron en la recién nacida República y, tras el asesinato de algunos senadores, se proclamó el nuevo Imperio, bajo la mano de Emperadores poco escrupulosos con las mínimas normas de ética.

La Commonwealth se fundó al mismo tiempo que el nuevo Imperio y era la unión de todo tipo de razas en su lucha contra los tiranos.





Situada en el brazo de Orión de la Galaxia, es la única esperanza para los defensores de la libertad. La Legión Renegade es su ejército de élite, allí se alistan los mejores pilotos de cazas espaciales.

LUCHA ESTELAR

A pesar de su origen como juego de estrategia, la versión en ordenador se ha convertido en un rápido arcade bastante fácil de manejar. Se recomienda el uso del joystick para adaptarnos mejor al juego como suele ocurrir en la mayoría de este tipo. Un cuadro de mandos sencillo y la simplificación de los controles de manejo de la nave hacen de él uno de los mejores simuladores espaciales para los amantes del arcade.



UN HANGAR MUY ESPECIAL

Si en el menú principal de *Renegade* elegimos la opción "Holo- Space", accedemos a todo el arsenal que dispone nuestra legión, desde la nave más rápida a la que tiene mayor potencia de disparo, etc. El factor dificultad también puede ser modificado a nuestro gusto y, por último, un nuevo menú de opciones con detalles como escudo y munición infinitos. Un juego a tu medida.



DESTRUCCION TOTAL

¿Te apetece alistarte? La misión es bastante atractiva para cualquiera que busque aventuras más allá del límite. Desde los pequeños cazas hasta cruceros de varios kilómetros de largo, éstos son los objetivos que tienes que destruir con el modelo de nave que quieras en el hangar. Cada una con un tipo determinado de velocidad y armamento para darle variedad al juego, pero también puedes hacer trampas y elegir el modo "invulnerable".

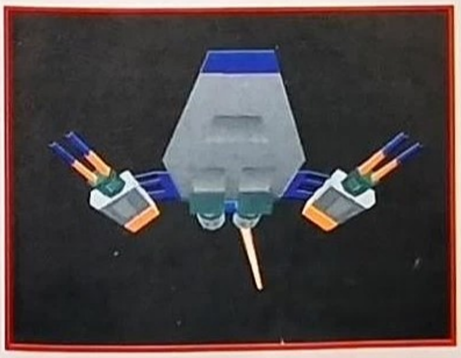
Renegade te ofrece todo esto en unos fantásticos gráficos en SVGA, un movimiento suave y efectos especiales de película, además de las consiguientes escenas en muy alta resolución entre combate y combate. Pero, por una vez,el sonido gana la mano a los gráficos, pues la banda sonora está grabada directamente en el CD, puede ser leída por cualquier reproductor y es muy divertida, ya que es la primera vez que machacamos naves espaciales al ritmo de "trance" o del "bacalao" más actual.

Aunque basado en un juego de mesa estratégico, *Renegade* sólo conserva la similitud de las misiones del juego original. Todo depende de nuestra habilidad con el joystick para disparar más rapidamente que los demás y correr lo suficiente como para que no te alcancen.

ANGEL FCO. JIMENEZ







EL CUADRO DE MANDOS

Tu nave es muy fácil de manejar. Ocupando la mayor parte de la pantalla, y dependiendo del tipo de nave que pilotes, está la zona acristalada de tu cabina donde puedes ver la acción. Abajo se encuentran los cuadros de velocidad, escudo, misiles y, sobre todo, el escáner, que indica la posición del enemigo. Una pantalla de comunicaciones con las naves de tus compañeros completa el equipo.



RENEGADE

TIPO: **ARCADE**
COMPAÑIA: **SSI**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN, S.A.**

OK PC **83**

Joystick ✓ Ratón ✓

Teclado ✓

4 Mb Memoria

386 Procesador

SVGA Tarjeta gráfica

15 Mb Disco duro

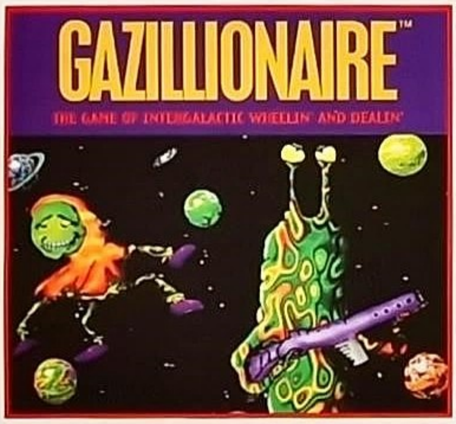
Tarjeta de sonido: ✓ Sound Blaster ✓ Sound Scape ✓ Gravis Roland



Gazillonaire

TRANSPORTE "ESPECIAL"

El comercio espacial bajo Windows tiene un nombre: *Gazillionaire*. Una parodia de los "brokers" de Nueva York, trasladada a un ambiente poblado de extrañas y grotescas criaturas.



El espacio es un mercado duro para una nueva compañía como la tuya. Aparte de las dificultades que existen para mantener una empresa de transportes espacial, las compañías contrarias no se cortarán un pelo para ponerte aún las cosas más difíciles de lo que ya son. Algunas tienen un carácter muy conservador y otras son innovadoras y arriesgadas, cuando luchas contra ellas debes conocer bien su ideología.

VIDA ESPACIAL

Gazillionare es un simulador bastante divertido de lo descrito arriba. Podemos comprar y vender mercancías, transportar pasajeros o pedir créditos e inversiones al Banco Galáctico, pero todo desde un punto de vista humorístico cien por cien.

Los diseños de los personajes son extraños y originales. Los extraterrestres son caracterizados como mitad humanos, mitad animales o tentáculos con ojos o "seres" indescriptibles, fruto de la más profunda imaginación de los creadores.

De todas formas, al ser un producto Windows, el programa hubiera merecido un mejor tratamiento gráfico, ya que se limita a una serie de menús con su correspondiente dibujo; carece de animaciones y los gráficos son bastante reiterativos. No sucede lo mismo con el soni-





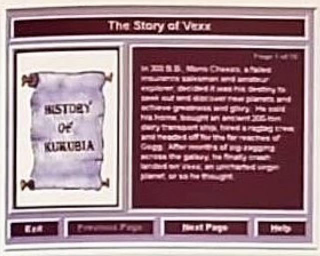
VIAJANDO ENTRE PLANETAS

La galaxia es un mercado competitivo y apetitoso para las compañías rivales y tú. El secreto del juego consiste en ser más rápido que los demás y proporcionar a cada planeta las mercancías que necesita. Una nave de carga rápida y con gran capacidad de carga es la mejor opción.



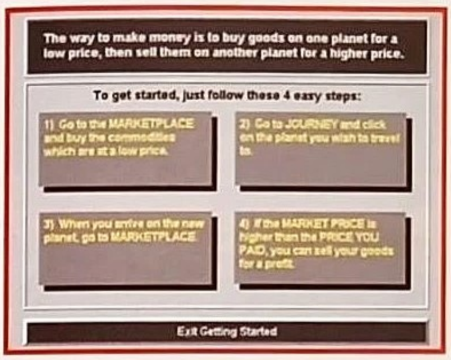






HISTORIA

Cuando aterrices en un nuevo planeta, intenta aprender su historia antes de hacer nada. Conocerás su estilo de vida y, por lo tanto, su forma de entender el comercio y sus necesidades, así puedes conseguir un buen beneficio por tus mercancías.







do donde abundan las voces digitalizas o una amplia variedad de melodías que se suceden a lo largo del juego.

Gazillionare es bastante sencillo de manejar. No obstante, tiene un diseño muy adecuado para los más jovenes, pues los menús son muy grandes y atractivos para navegar entre ellos, pero la dificultad es mínima en el sentido de profundidad del juego.

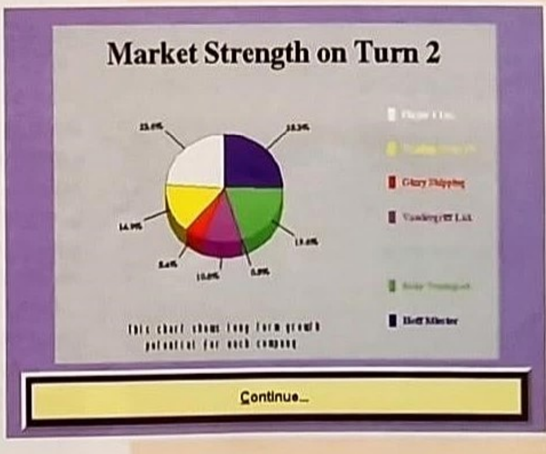
Disponemos de un tutorial y un menú de dificultad, pero rápidamente se coge el tranquillo al juego y todos sus secretos salen a flote.

Un juego de estrategia para todos los públicos. Ha tratado el tema financiero desde la perspectiva del humor, le falta profundidad, pero es una forma divertida de usar Windows.

ANGEL FCO. JIMENEZ

IMPORTANCIA DEL MERCADO

Cada vez que salgas de un planeta, un análisis del mercado aparecerá en pantalla, comparando tus resultados con las demás empresas. Memoriza tus resultados en ese planeta, echa un vistazo a tu cuenta corriente y sabrás si vas por el buen camino.





GAZILLIONAIRE

TIPO: **ESTRATEGIA**
COMPAÑIA: **SPECTRUM HOLOBYTE**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN, S.A.**

OK PC **65**

Joystick — Ratón ✓

Teclado

4 Mb Memoria — 386 Procesador

VGA Tarjeta gráfica — 3 Mb Disco duro

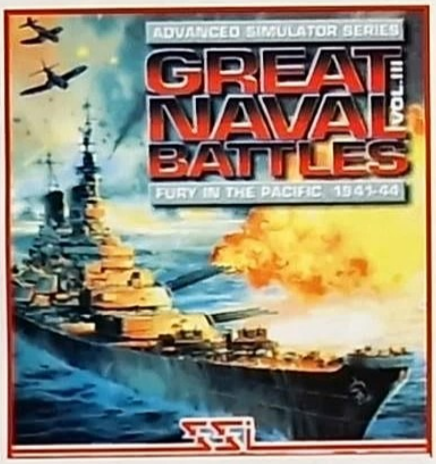
Tarjeta de sonido: Sound Blaster ✓ / Gravis / Pro Audio / Roland

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

JUGABILIDAD
GRAFICOS
SONIDO
ORIGINALIDAD
DIVERSION

Great Naval Battles III

FURIA EN EL PACIFICO



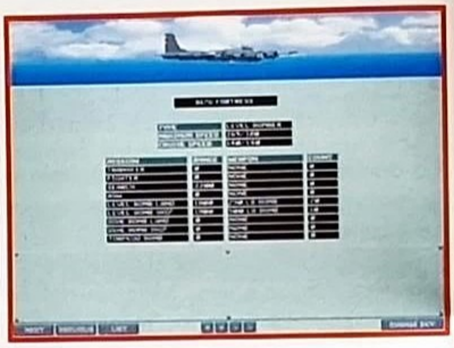
Al mismo tiempo que en Europa sus habitantes se masacraban mutuamente o se mataba a gente inocente de todas las formas posibles para vergüenza de la humanidad, la guerra entre Japón y Estados Unidos se caracterizaba principalmente por la lucha en el mar.

Con este juego, se produce la tercera incursión de SSI en el mundo de las batallas navales de la Segunda Guerra Mundial. Desde la primera parte basada en el Atlántico, pasando por la batalla de Guadalcanal, la serie creada por SSI ha ido mejorando con el tiempo y ahora la tercera parte presenta todos esos detalles que la conforman como uno de los mejores juegos de estrategia.

A TRAVES DEL MAR

Con unas escenas de introducción de una gran belleza, el juego te pide una tarjeta gráfica SVGA VESA. No obstante, se ha mantenido una sobriedad en los gráficos y las pantallas de manejo de las distintas funciones de cada barco, proporcionando una gran funcionalidad y sencillez en todos los menús. La música está grabada directamente en formato CD, siendo posible reproducirla en el lector de nuestra cadena musical. La calidad es muy buena, pero se echa en falta una mayor variedad de efectos de sonido.







Es imprescindible leerse el tutorial que viene incluido en el manual del juego. No es que sea muy complidado hacerse con el juego, pero la gran cantidad de instrumentación obliga desde un primer momento a conectar el modo "automático" del buque; de esta forma, sólo es cuestión de apuntar al objetivo y nuestro barco se encargará de perseguirlo y destruirlo, si es que antes no le tocan a él.

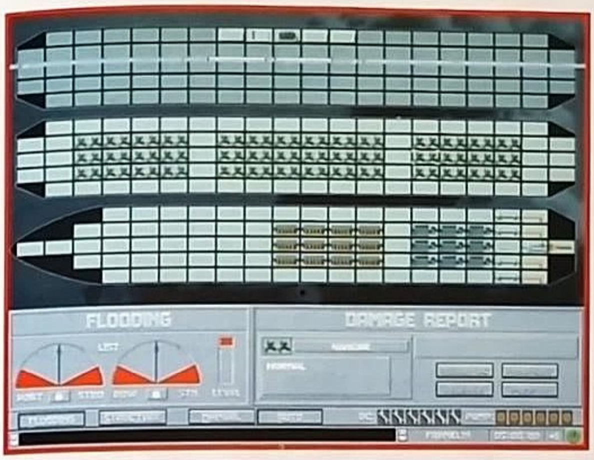
Una de las grandes novedades que presenta el programa es la inclusión de los submarinos. No se pueden manejar directamente, o sea, no tenemos acceso individualmente a cada uno de los su-

FILTROS DE VISION

Bajo este curioso nombre se esconde una de las características más importantes de nuestro radar. Dependiendo del tipo del filtro que hayamos elegido, en la pantalla del radar se visualizan la distancia de la flota enemiga o el alcance de nuestro disparo.

Todo al viejo estilo, porque no olvides que el juego se desarrolla en la Segunda Guerra Mundial, careciendo de los sofisticados equipos electrónicos de hoy en día.





LA TROPA IMPERIAL JAPONESA

Pese a la procedencia norteamericana del juego, se ha dado una especial importancia a los navíos de guerra japoneses. De todas formas, el juego permite elegir bando y no existe ningún tipo de limitación o restricción si juegas con el país del Sol Naciente.
Es más, así podrás tener a tu mando mitos como el buque insignia del Almirante Yamamoto "Nagato", o el famosísimo Yamato, el mayor barco de guerra de su tiempo.



mergibles, pero sí hay opción para calcular las consecuencias de una acción determinada y enviar la orden a la escuadrilla de submarinos. Con esta nueva posibilidad, el juego se enriquece aún más, dotándole de un mayor realismo.

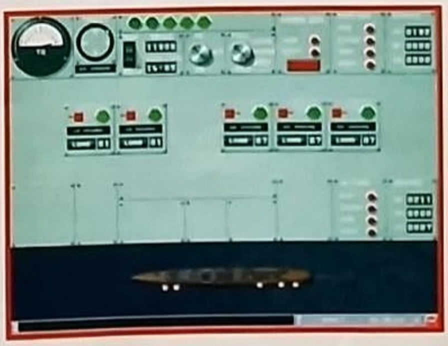
Insistimos en la lectura del manual, pues en él se explica detalladamente cómo controlar las pantallas de artillería y trayectoria, o el manejo al mismo tiempo de todos los buques de la flota. En un principio, es bastante vital, pero cuando juguemos misiones históricas, será imprescindible que aprendamos a controlar de una forma equilibrada toda la flota para tener unas mínimas posibilidades de éxito.
Además, los aficionados a los barcos o aviones de guerra agradecerán la exactitud histórica del manual, pues en él se incluyen todos los tipos de navíos tanto japoneses como americanos que participaron en la contienda del Pacífico.

En definitiva, un juego de estrategia no demasiado preocupado en asuntos gráficos, pero sí en la recreación de unos duros días para dos naciones, que hoy son los líderes del mundo.

ANGEL FCO. JIMENEZ







GREAT NAVAL BATTLES III

TIPO: **ESTRATEGIA**
COMPAÑIA: **SSI**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN, S.A.**

OK PC **80**

Joystick
Ratón ✓

Teclado

4 Mb
Memoria

386
Procesador

SVGA
Tarjeta gráfica

17 Mb
Disco duro

Tarjeta de sonido
✓ Sound Blaster
✓ General midi
Pro Audio
✓ Roland

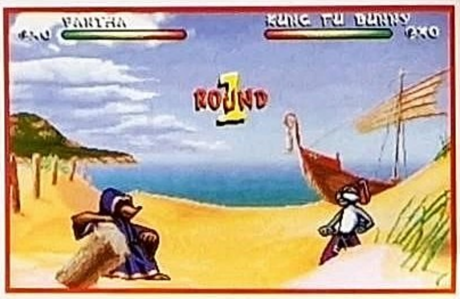


Brutal

TAN FUERTE COMO UN OSO

En sus orígenes fue concebido como un cartucho para videoconsolas y, en particular, para la Super Nintendo 16 bits y para la Mega Drive de Sega, también de 16 bits. Ahora llega a nuestros PC y compatibles para hacernos pasar momentos de acción divertida que nos harán partícipes de lo que pudiera ser una película de acción con animales de protagonistas.









En el Lejano Oriente de la época feudal, un patrón despiadado aumentaba día a día los impuestos a los campesinos que cada vez se veían más imposibilitados para acceder a los requerimientos de su monarca. Un grupo de jóvenes practicantes de diversas artes marciales decidieron que ya era demasiado y se pusieron en camino hacia el palacio del tirano para acabar de una vez por todas con sus fechorías, aunque fuera de la manera más poco ortodoxa, es decir, a base de golpes. Pero el camino no iba a ser de rosas precisamente, ya que a lo largo de la ruta, el patrón había dispuesto a sus mejores soldados y guardaespaldas de la guardia personal para pararles los pies.



ANIMALES EN ACCION

Así comienza más o menos esta aventura realizada a modo de los legendarios *Street Fighter 2* o *Mortal Kombat* que tantas buenas horas nos han hecho pasar. A este ya extenso grupo se une Brutal, el juego que nos ocupa, que añade la novedad de que los luchadores que aquí combaten no son fuertes hombres con músculos hasta en las cejas, sino simpáticas caricaturas de animales que además de ser muy carismáticas, "arrean" unos golpes que para qué contaros. Cada uno de los personajes que podemos controlar maneja un estilo de lucha diferente, yendo desde el tan conocido karate, hasta la no tan conocida kapoeria.

Las magias, por supuesto, están a la orden del día y también, cómo no, tendremos que realizar una combinación de movimientos para conseguirlas, aunque para disfrute y tranquilidad de los más viejos del lugar, los movimientos escogidos para tal hecho son los clásicos de siempre, que se utilizaran ya en el SFII y en el MK, con lo que los que ya nos hemos gastado parte de nuestros ahorros en las máquinas recreativas de este tipo, por lo que ya tenemos la mitad del camino recorrida.

DEMASIADA VELOCIDAD

Resulta curioso que *Brutal* presente un problema que casi ninguno ha tenido hasta ahora, sino todo lo contrario. Más

de una vez no hemos encontrado con juegos que por ir tan lento y no tener un buen acceso de teclado, se hacían prácticamente injugables. El problema que encierra *Brutal* es su exceso de rapidez, ya que hay combates en los que antes de darte cuenta ya has recibido el primer golpe. Pero claro, al ser éste un problema tan curioso, que nunca se nos ha presentado, la verdad es que no sabemos si tomárnoslo como una virtud o como un defecto. La cuestión es que *Brutal* es un producto que, sin añadir nada nuevo, hará las delicias de los incondicionales del género que buscan divertirse sin más.



CARLOS F. MATEOS

LOS LUCHADORES

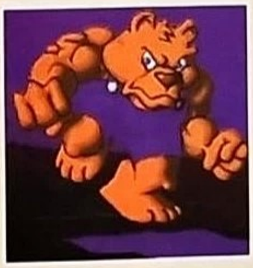
Estos son los personajes entre los que podemos escoger para realizar la difícil misión de derrotar al tiránico patrón. Cada uno tiene sus características y su forma de luchar, que se adapta a su agilidad, fuerza o peso. Mientras que el guepardo, aprovechando su rapidez, es un luchador de Mue Thai excelente, el oso, con la fuerza de sus brazos, prefiere el sumo.



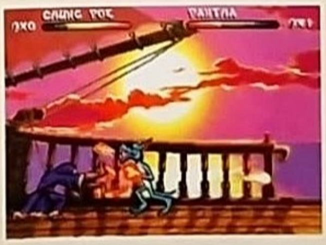












BRUTAL

TIPO: **ARCADE- LUCHA**
COMPAÑIA: **GAMETEK**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN, S.A.**

OK PC **80**

Joystick ✓
Ratón

Teclado ✓

8 Mb
Memoria

386
Procesador

VGA
Tarjeta gráfica

Disco duro

Tarjeta de sonido
✓ Sound Blaster
Gravis
Pro Audio
✓ Roland

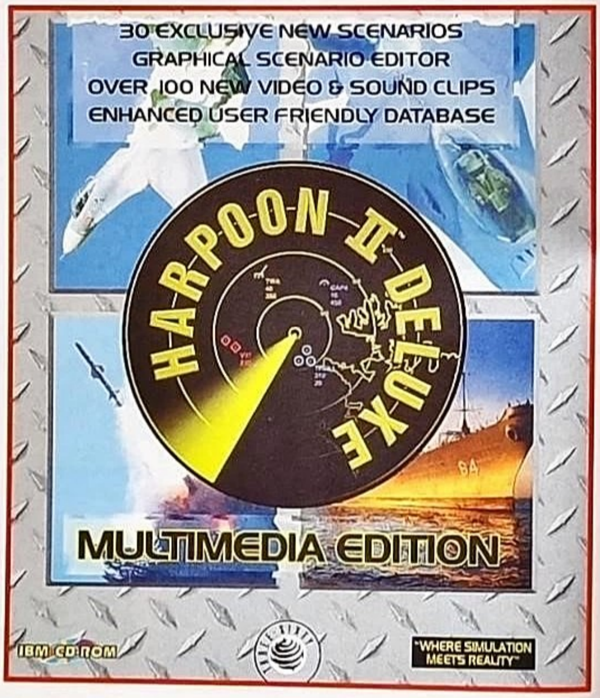


Harpoon II

TENSION EN ALTA MAR



Hace poco ya se deleitó a los amantes de la estrategia con la segunda parte del juego *Harpoon*, pero esta nueva entrega requiere una Pasarela adicional, ya que incluye un gran número de mejoras.









La gran calidad del juego *Harpoon* original se basaba en su superextensa base de datos militar, la cual se utilizaba para dar más realismo a los escenarios. En la segunda parte, lo que se ha mejorado notablemente es la interface del juego que es totalmente personalizable, algo que agradecemos todos los estrategas.

LA NUEVA ENTREGA

Esta edición de lujo de *Harpoon II* saldrá sólo en soporte CD-ROM y puede ser jugada directamente desde el propio soporte óptico. Sin embargo, es recomendable instalar un mínimo de archivos en el disco duro para obtener un poco de soltura en el juego. El CD-ROM en su totalidad ocupa más de 80 Mb, ya que se han incorporado un gran número de clips de sonido y vídeos para aumentar el realismo de la estrategia.

En esta versión de lujo se han incorporado más de 30 nuevos escenarios históricos e hipotéticos, pero, para los que tras pasar horas y días jugando cada uno de estos nuevos escenarios aún quisieran más juego, se ha incluido un editor de escenarios con el que se pueden crear nuevos conflictos o editar y modificar los escenarios originales del juego.

UN POTENTE INTERFACE

Aunque la mayoría de los usuarios deberán conformarse con la resolución SVGA (800 x 600) el juego puede utilizar hasta 1280 x 1024 con 256 colores. Sin embargo, en un monitor de 12 o 14 pulgadas estas resoluciones no son muy recomendables. A 800 x 600 se puede tener una visión completa del conflicto con un gran número de ventanas abiertas simultáneamente.

Hasta aquí todo son alabanzas para *Harpoon II Deluxe*, pero como todos los productos también tiene su lado oscuro. *Harpoon II Deluxe* es un juego muy

MAS MADERA, ES LA GUERRA





Una de las grandes ventajas que tiene este edición de lujo de *Harpoon II* es que incluye el editor de escenarios con el que pueden modificarse todos los escenarios originales del juego o incluso crear conflictos nuevos. Hace meses, en muchas BBS de nuestro país se extendió la moda de crear nuevos escenarios para la primera parte de *Harpoon*, esperemos que ahora se siga una nueva moda con esta entrega y esas mentes geniales creadoras nos deleiten de nuevo con sus creaciones.



difícil de utilizar, ya que los manuales se encuentran en su idioma nativo: el inglés. Sólo los más fanáticos y amantes de los juegos de estrategia pueden sacar el máximo partido a un juego que basa su gran calidad en el altísimo nivel de complejidad que puede llegar a utilizarse en algunos escenarios. Esto, que es un inconveniente para muchos usuarios noveles, es un auténtico reto para los grandes amantes de los "wargames" que, como yo, disfrutan de un juego que basa toda su jugabilidad en datos reales y en el que cada cosa que se aprende es un paso más en el conocimiento de la alta tecnología militar y, por tanto, una ventaja para la siguiente partida. Por cierto, nunca enfrentéis a un Mig-21 contra un portaaviones Nimitz que tenga en sus hangares F-14 Tomcat.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO







HARPOON II DELUXE

TIPO: **ESTRATEGIA**
COMPAÑIA: **THREE-SIXTY**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN, S.A.**

OK PC **88**

Joystick — Ratón ✓

Teclado ✓

8 Mb Memoria — 486/66 Procesador

SVGA Tarjeta gráfica — 1 Mb Disco duro

Tarjeta de sonido: Sound Blaster ✓ — Gravis — Pro Audio — Roland

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

JUGABILIDAD
GRAFICOS
SONIDO
ORIGINALIDAD
DIVERSION



Machiavelli The Prince

Microprose ha decidido ser la casa reina de los juegos de estrategia. Esta vez, nos propone encarnarnos en la piel de uno de los grandes mitos del renacimiento: los príncipes sin escrúpulos de la familia Borgia.

LOS HIJOS DE VENECIA







La célebre cita de Maquiavelo, "¿es mejor ser temido que amado?", abre paso a un juego en el cual, el entorno histórico es de suma importancia. No obstante, nos encontramos en los primeros años del Renacimiento, cuando la Edad Media ya se encontraba en plena agonía.

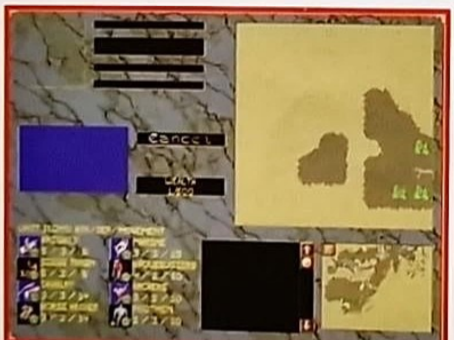
La figura clásica del rey y la sociedad feudal empezaban a cambiar. El origen de todo ello empezó en las repúblicas italianas, siendo Venecia una de las más importantes. Las familias burguesas y de ricos comerciantes empezaban a tomar un papel cada vez más importante en la política y en los asuntos eclesiásticos.

Fueron años de corrupción, asesinatos, pero, al mismo tiempo, la ciencia y la cultura avanzaron espectacularmente gracias a la figura del "mecenas".

EXACTITUD HISTORICA

Sorprende cómo *Machiavelli* toma todos los datos anteriores y los reúne en esta simulación estratégica. Empezamos a jugar eligiendo una familia, pues tenemos otras tres rivales que vencer para acabar con éxito el juego. De todas formas, podemos elegir la dificultad y el nivel de dinero que poseemos. También podemos minimizar el peligro de piratas y tormentas, para evitar más dificultades a nuestros barcos. De todas formas, el juego es bastante complicado desde el principio, siendo muy necesario leerse el tutorial del manual, bien hecho, con muchos datos y pá-











ginas pero sencillo de leer, como viene siendo norma habitual de Microprose.

Los detalles históricos están al completo en el juego, pues tenemos opción de comprar y vender mercancías en las ciudades más importantes del mundo. Sobornar o asesinar a cualquier personaje, incluidos reyes, cadernales o al propio Papa. Nadie se escapa a nuestros deseos de poder.



El juego pide una tarjeta gráfica SVGA con drivers VESA para su correcto funcionamiento, pero carece de animaciones, y los gráficos, aunque están bien definidos, son bastante repetitivos y se echa un poco de menos algo más de variedad. Un punto a favor es la representación de obras de arte cuando las compramos en el mercado de cada ciudad, un aspecto original y simpático. Por cierto, esto nos hará ganar popularidad entre los ciudadanos de Venecia.



Machiavelli, the Prince es la primera aproximación seria al mundo de los Borgia y sus métodos del poder. Técnicamente, podía haberse mejorado bastante, pero en estrategia, Maquiavelo estaría orgulloso que este juego lleve su nombre.

ANGEL FCO. JIMENEZ

LA IMPORTANCIA DE LA EXPLORACION

Una de las facetas más curiosas de *Machiavelli*, y al mismo tiempo de las más importantes, es la exploración de nuevos territorios para nuestras rutas comerciales. Cuando se trata de Europa, más que exploración podemos hablar de "intercambio de credenciales", pero si tenemos en mente Africa y otros lugares misteriosos, sería bueno ir acompañados con un buen grupo de mercenarios para evitar desagradables sorpresas.



MACHIAVELLI THE PRINCE

TIPO: **ESTRATEGIA**
COMPAÑIA: **MICROPROSE**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN, S.A.**

OK PC **76**

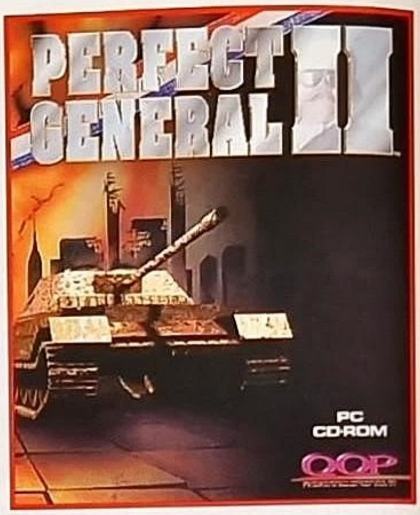
Joystick
Ratón ✓
Teclado

4 Mb Memoria
386 Procesador
SVGA Tarjeta gráfica
10 Mb Disco duro

Tarjeta de sonido
✓ Sound Blaster
✓ Gravis
✓ Pro Audio
✓ Roland

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
JUGABILIDAD
GRAFICOS
SONIDO
ORIGINALIDAD
DIVERSION

Perfect General II



El general era la clave para ganar una batalla en la Segunda Guerra Mundial. De él dependían las acciones más importantes, como la distribución de las tropas, la táctica de ataque más adecuada o una digna retirada. También era el responsable de la vida de miles de hombres.

LAS REGLAS DE LA GUERRA

La segunda parte de *Perfect General* nos trae de nuevo las andanzas de un general ansioso por ganar todas las misiones que se le presentan. El general le encarnamos nosotros, así que todo aquel que haya pasado un mal servicio militar añorando ser teniente general tiene una oportunidad para desquitarse de las malas vivencias.



ANTE TODO DIVERSION

La primera parte de este juego tuvo un gigantesco éxito en nuestro país y fuera de él. Sus creadores han tomado el reto de mejorarlo y lo han conseguido añadiendo un factor de dificultad adaptable al nivel del usuario y, sobre todo y lo más importante en un juego, divertido de usar. Pues al contario que en otros programas de estrategia, donde la mayor atracción consiste en colocar las figuras y planear la estrategia, ya que la representación gráfica de la batalla es bastante pobre, en *Perfect General II* sí se han tenido en cuenta todos los detalles.

La planificación de la batalla está perfectamente conseguida, al igual que su desarrollo. Resulta divertido ver a las fichas destruirse unas a otras con efectos de sonido simples pero que cumplen con su misión.

Sería deseable que se hubiera puesto un mayor enfásis en el uso de la tarjeta de sonido, pues se pueden hacer maravillas en efectos de sonido o melodías. Simplemente repetir que, en el sonido, el juego cumple, sin llegar a lo máximo. Otra cosa son los gráficos, muy buenos los que representan las fichas y el escenario, y, en general, el diseño del interface es bastante cómodo y fácil de usar para el jugador. Agradecemos el énfasis que se han tomado los programadores para crear un juego de estrategia para el que no haya que leerse cientos de hojas de un manual para jugar, pues todo resulta muy intuitivo.







LAS INCLEMENCIAS DEL TIEMPO



Entre el amplio abanico de posibilidades de configuración del juego, una de las más interesantes es la meteorología. No es lo mismo lanzar una gran ofensiva si tu enemigo aprovecha la neblina para resguardarse, o una retirada de tus tropas mientras llueve fuertemente; siempre será más peligrosa que a pleno sol. Aunque la dificultad aumenta notablemente, intenta utilizar esta opción para dar más realismo a tus combates.

ENEMIGO A LA VISTA

Tras una rápida instalación, elegimos el modo de juego que deseemos. Destacar la posibilidad de jugar con módem para tener la oportunidad de machacar las tropas de tu mejor amigo o amiga o de todo aquel que ose a desafiarte. Pero si estás solo, siempres puedes elegir uno de los escenarios que ofrece *Perfect General II* o iniciar una gran campaña que demuestre tu valía.

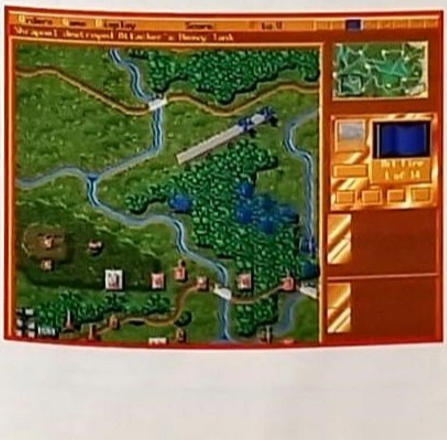
En cualquier caso el desarrollo es bastante sencillo. Tienes unos créditos que gastar en tropas y material, pero dependerá del tipo de escenario que vayas a jugar, pues algunos terrenos necesitarán un mayor número de soldados, tanques o artillería ligera como bazookas o las propias minas.

Una vez que hayas comprado lo que piensas que necesites, viene la parte más dura de la misión: colocar adecuadamente las fichas en tu parte del tablero, que estará señalada con el color de tu ejército, siendo imposible colocar tus fichas en terreno del enemigo o campo neutral.

Y por último, la batalla: una sucesión de fuego directo, movimiento de tropas, tácticas de tiro, etc. y así hasta que termines tu turno. No es necesario liquidar completamente al enemigo o conseguir el objetivo de la misión. El número de turnos es seleccionable y quien consiga mayor puntuación al finalizar el último turno será el ganador. Procura ser lo bastante regular en tus acciones para no ir detrás del ordenador o tu contricante en puntuación de acciones secundarias.

En definitiva, *Perfect General II* es uno de los juegos de estrategia más divertidos que hemos visto últimamente. No aporta grandes novedades al género, pero es una de las mejores opciones para empezar con él.

ANGEL FCO. JIMENEZ



ARTILLERIA PESADA

Una de las bazas fuertes de tu ejército es el uso de los tanques.
Aunque la infantería es la parte más valiosa, es vital que barras el terreno del enemigo con el fuego de los carros de combate.
Sirven además como protección y escudo en las ofensivas de tus hombres. Es importante que compres un buen número de tanques pesados y ligeros para tener una buena cobertura de ataque.

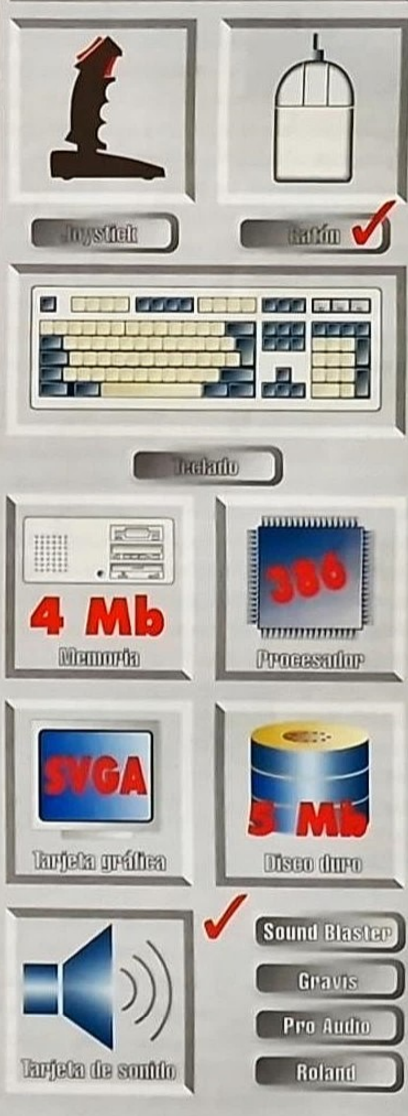




PERFECT GENERAL II

TIPO: **ESTRATEGIA**
COMPAÑIA: **QQP**
DISTRIBUIDOR: **DRO SOFT**

OK PC **82**



10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

JUGABILIDAD
GRAFICOS
SONIDO
ORIGINALIDAD
DIVERSION

GET IN A FIGHT

- NOMBRE: GET IN A FIGHT
- COMPAÑIA: BRODERBUND
- DISTRIBUIDOR: DRO SOFT



Un nuevo título de la colección *Living Books* se pone a la venta, esta vez teniendo como protagonistas a la familia de osos más divertida de la televisión, los osos Berenstain. Dedicado especialmente a los más pequeños de la casa, *Get in a Fight* nos da la oportunidad de meternos por unos momentos en la vida de este singular grupo de osos, con los problemas de una familia corriente y moliente de hoy en día.

Este último título de la serie infantil *Living Books* no se diferencia en absoluto de los demás cuentos ya producidos en lo que al desarrollo se refiere; es decir, a fin de que el niño aprenda a leer, el sistema que se ha elegido es una sucesión de pantallas correlativas, con un texto explicativo que se puede repetir tantas veces como se quiera, a la vez que, mediante el ratón, el niño puede accionar todos los gráficos de la pantalla para ver cómo realizan alguna acción, como cantar o bailar.



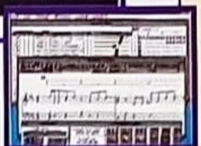
Get in a Fight, con los osos Berenstain como protagonistas, incluye sin embargo una diferencia con respecto a los otros títulos: un libro con las aventuras de los protagonistas para que el niño lo lea. Es una pena que, aunque el programa esté en inglés y en castellano, no se hayan preocupado por traducir el cuento a nuestro idioma, pero aun así, no dificulta en absoluto el que la colección *Living Books* siga siendo una de las mejores en el terreno del software infantil.

81 OK PC

MIDI WORKSHOP

- NOMBRE: MIDI WORKSHOP
- COMPAÑIA: PASSPORT
- DISTRIBUIDOR: ARCADIA





Arcadia pone al alcance de todos los amantes de la música por ordenador, el programa creador de música MIDI más sencillo, completo y divertido que se ha creado hasta el momento. Pero vamos a explicar paso a paso las razones por las que lo hemos clasificado de esta manera. Decimos que es sencillo, porque además de ser muy intuitivo en lo que al manejo se refiere, el detallado manual, con más de un ejemplo práctico, facilita aún más la labor de introducirte por los entresijos de esta utilidad. Segundo, es el más completo, no sólo por el software que tiene mil y una variedades de acción, sino también por el hardware, ya que incluye un cable de adaptador de MIDI, lo cual es una muy buena noticia para todos aquellos que sean poseedores de un sintetizador con salidas MIDI, o un teclado MIDI, y una tarjeta de sonido Sound Blaster o 100% compatible.

MIDI Workshop funciona bajo entorno Windows en su versión 3.1 o superior, con lo que no hay nada más que añadir para saber que su manejo mediante menús e iconos será sencillísimo.

En definitiva, este nuevo producto de Passport está dirigido en especial a todos aquellos, poseedores o no de un sintetizador de música, que tengan ganas de componer algo novedoso. ¡Animo, jóvenes Mozart, la época de la música ya ha comenzado!

88 OK PC

FLIGHT SIMULATOR ESCENARIOS EUROPA I Y LAS VEGAS

- NOMBRE: FLIGHT SIMULATOR ESCENARIOS EUROPA I Y LAS VEGAS
- COMPAÑIA: B.A.O.
- DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.



Dos nuevos escenarios para el simulador con más historia y renombre aparecen en las estanterías de todos los grandes almacenes y tiendas especializadas en software lúdico. El nombre del simulador de vuelo del que estamos hablando es, sin lugar a dudas, *Flight Simulator* y los nuevos escenarios en el que los fantásticos pilotos de vuelo comercial por ordenador podrán realizar son *Europa I*, con sus monumentos y geografía, y, por supuesto, con España incluída entre sus rutas, y *Las Vegas*, lugar en el que podremos sobrevolar los casinos más lujosos, los hoteles más caros y, en definitiva, el ambiente de riqueza que sólo esta ciudad sabe tener.

Aunque el de *Europa I* es el más atractivo en cuanto a recorrido, por lo que el territorio europeo, en cuestión histórica y monumental tiene para ofrecernos, si lo que quieres es ver algo realmente espectacular, te aconsejamos el de *Las Vegas*, ya que ponerte a los mandos de un Boeing-747, mientras volamos a 1.000 metros sobre una de las ciudades más radiantes del mundo vista por la noche resulta un espectáculo grandioso de luces de neón en movimiento. La ciudad está realmente bien diseñada y reproducida en este escenario.



Si eres uno de los afortunados poseedores del juego *Flight Simulator* no dejes de perder la ocasión de adquirir estos dos nuevos escenarios, ya que la sensación conseguida no se puede explicar con palabras, hay que verla.

82 OK PC

BLOODNET & MEGARACE

- **NOMBRE:** BLOODNET & MEGARACE
- **COMPAÑIA:** MICROPROSE
- **DISTRIBUIDOR:** PROEIN, S.A.

La colección de packs que hace ya algunos meses comentamos con las parejas de juegos *Alone in the Dark-Shadow of the Comet* y, posteriormente, *Syndicate-U.F.O. Enemy Unknown*, vuelve a la carga con otra pareja mágica.

Telstar Double Value Games incluye esta vez, en dos CD-ROM, dos juegos tan diferentes como buenos e intrigantes. El primero de ellos es *Bloodnet*, una aventura al más puro estilo Cyberpunk, inspirada en un mundo futuro, donde la mítica y legendaria raza de los vampiros se mezcla con la tecnología de un universo dominado por la máquina y los ordenadores. Tú encarnas a un recién convertido y tu misión a partir de ahí será la de sobrevivir mientras realizas una serie de objetivos que tu sire te ordena realizar.

El segundo de ellos tiene como nombre *Megarace* y cambia totalmente de género, pasando de las aventuras gráficas a los arcades de carreras automovilísticas. Inspirado también en el futuro, te introduces de lleno en un nuevo deporte sin reglas en el que solamente cuenta el vencedor y no existe ningún segundo puesto. A base de acribillar a tus contrincantes con la ametralladora instalada en tu vehículo tendrás que ir ganando puestos hasta alzarte con el de campeón, cosa realmente complicada si pensamos que los coches que controla el ordenador se defienden realmente bien.

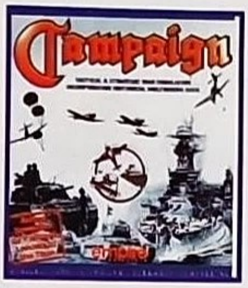
Este tercer pack es sin duda el más original en cuanto a contenido, ya que ninguno de los dos juegos incluídos tienen nada en común. En la primera entrega, estaban ambos inspirados en los cuentos de H. P. Lovecraft, y, en el segundo, el estilo de juego de los dos programas era parecidísimo, pero ahora esa relación a la que nos tenían acostumbrados se pierde para ofrecernos dos títulos tan distantes como buenos.





CAMPAING CD

- **NOMBRE:** CAMPAING CD
- **COMPAÑIA:** EMPIRE
- **DISTRIBUIDOR:** ARCADIA



Hace ya bastante tiempo que apareció la primera versión de este juego y para todos los amantes de la estrategia bélica se convirtió en un reto ante el cual nadie podía echar la vista hacia atrás.

Ahora llega esta versión mejorada y en formato CD-ROM, con la liberación de espacio de disco duro que eso significa. Entre sus características, *Campaing CD* incluye la posibilidad de controlar totalmente una flota de hasta 3.000 vehículos en más de veinte mapas definidos con el escalofriante tamaño de, ¡atención!, entre 625 y 10 millones de kilómetros cuadrados, con previos datos históricos para conseguir que el realismo sea el mayor posible.

Los lugares y las misiones van a variar sobremanera, pudiendo desplegar tu grupo en una peligrosa campaña en el desierto del Sahara, hasta realizar el desembarco durante el Día-D.

Tienes a tu disposición un completo editor de mapas para modificar los predefinidos, o crear algunos nuevos, con lo que las posibilidades de juego se hacen prácticamente infinitas.

La música en formato CD-Audio de una calidad extrema, los gráficos digitalizados con un gusto exquisito y una extensa base de datos, adornada con fotos de la época, sobre los tanques, carros de combate y vehículos bélicos de la Segunda Guerra Mundial, hacen de *Campaing CD* una muy buena opción si lo que quieres es un juego divertido que tenga además valor histórico.





WING COMMANDER 3

- **JUEGO:** WING COMMANDER 3
- **COMPAÑIA:** ORIGIN
- **DISTRIBUIDOR:** DRO SOFT



La tercera parte de esta genial saga espacial por fin ha sido traducida al castellano. A partir de ahora ya vamos a poder comprender unos textos de los que antes no podíamos entender ni la mitad, o responder correctamente a las opciones que tenemos cuando hablamos con algún miembro de la base. El juego en realidad no ha cambiado en absoluto, es decir, los mismos geniales gráficos en SVGA, la misma acción durante las escenas de vuelo en las que tenemos que acabar con la raza Kilrathi y los momentos de aventura dentro de la nave nodriza, en los que tenemos que hablar con todos nuestros compañeros de flota acerca de la situación actual. Dependiendo de lo que respondas en cada una de las conversaciones, así seguirá la aventura, por lo que cuidado con lo que hablas.

Miles de escenas de introducción perfectamente realizadas, con actores maquillados, filmados y posteriormente digitalizados, aumentan el ya de por sí alto nivel de calidad del juego.

Ya era hora de que el considerado más una película que un juego, simulador de aeronaves galácticas, aparezca en su versión castellana para deleite y respiro de todos aquellos que gustan de esta saga y que por miedo a no entender la mayor parte de las cosas y perderse todos los detalles bonitos del producto, preferían no adquirirlo.



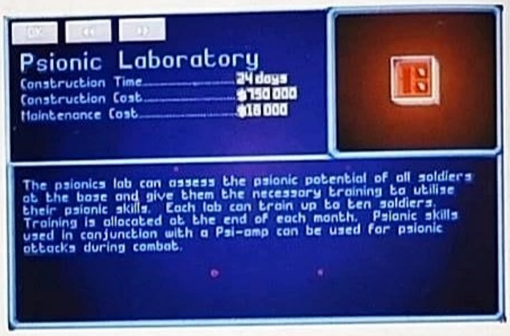
Esta oportunidad, venida de las estrellas, no debe ser desaprovechada, os lo dice un teniente Kilrathi.

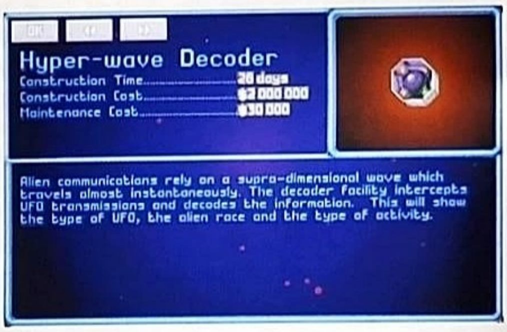


Este mes, y a petición de muchos de vosotros (algunos habíais recurrido a nosotros casi desesperados), inauguramos una nueva sección fija en la revista, que seguramente se convertirá desde el principio en una de las preferidas por todos. Este mes vamos a iniciar nuestra andanza por el mundo de los passwords, las combinaciones y los códigos secretos, con un especial sobre el juego *U.F.O.: Enemy Unknown*. Una serie de tablas de rápido acceso, con todos los datos relevantes para que las consultes a medida que vas avanzando en la partida. ¿Estás preparado? Pues allá vamos.

LAS INSTALACIONES

NOMBRE	DIAS	COSTE	MANTENIMIENTO	DESCRIPCION
Access Lift	1	300.000	4.000	Entrada a base subterránea
Living Quarters	16	400.000	10.000	Hasta cincuenta personas
Laboratory	26	750.000	30.000	Hasta cincuenta científicos
Workshop	32	800.000	35.000	Hasta cincuenta ingenieros
Small Radar	12	500.000	10.000	300 Km., 5% éxito/10 min.
Large Radar	25	800.000	15.000	450 Km., 5% éxito/10 min.
General Stores	10	150.000	5.000	Hasta cincuenta unidades
Alien Containment	18	500.000	15.000	Hasta diez criaturas vivas
Hangar	25	200.000	25.000	Espacio para una nave
Laser Defence	24	900.000	10.000	Daño: 600 / Precisión: 60%
Plasma Defence	36	1.200.000	12.000	Daño: 900 / Precisión: 70%
Fusion Ball	36	1.800.000	14.000	Daño: 1200 / Precisión: 80%
Grav Shield	38	2.300.000	15.000	Permite tiro extra a defensas
Mind Shield	33	1.300.000	5.000	Dificulta localización bases
Psi Lab	24	750.000	16.000	Para entrenamiento mental
Hyperwave Decoder	26	2.000.000	30.000	Identifica misión alien

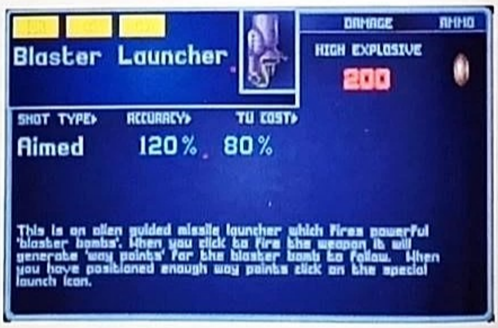




SITUACION OPTIMA DE BASES

Esta es la situación más conveniente para tus bases, a lo largo y ancho de todo el planeta. Ten en cuenta que solamente puedes construir ocho, y que, para que esta disposición funcione, deben disponer todas de un radar de largo alcance. Comienza por construir las bases que estén cerca de los países que más aportan a X-COM, monetariamente hablando, y a continuación en el resto de los lugares:

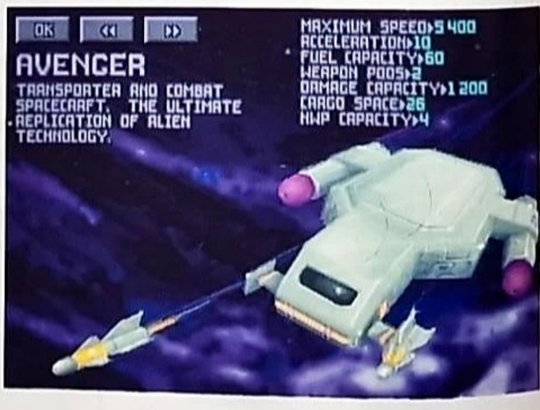
1. Polo Norte
2. Polo Sur
3. Parte sur de California
4. Golfo Pérsico
5. Noreste de Australia
6. La parte más oriental de América del Sur (Brasil)
7. Centro de Europa
8. La parte más oriental de Rusia



NAVES X-COM

TIPO	VELOCIDAD MAXIMA	ACELERACION	FUEL	ARMAS	BLINDAJE	CARGA	HWP'S
Skyranger	760	2	2000	0	150	14	3
Interceptor	2.100	3	1000	2	100	0	0
Lightning	3.100	8	30(E)	1	800	12	0
Firestorm	4.200	9	20(E)	2	500	0	0
Avenger	5.400	10	60(E)	2	1.200	26	4

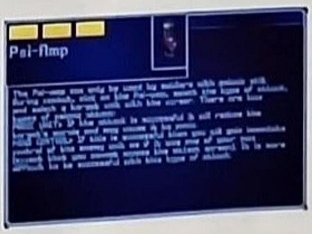
• (E) = Elerium-115



EL EQUIPO

NOMBRE	HORAS	COSTE	ESPACIO	ELERIUM	ALIEN ALLOYS	VENTA
Motion Scanner	220	34.000	4	•	•	45.600
Medikit	420	28.000	4	•	•	46.500
Psi Amp	500	160.000	4	1	•	194.700
Personal Armour	800	22.000	12	•	4	140.000
Power Suit	1.000	42.000	16	5	5	310.000
Flying Suit	1.400	58.000	16	16	5	420.000
Alien Alloys	100	3.000	10	•	•	6.500
Elerium-115	•	•	•	•	•	5.000
Laser Pistol	300	8.000	2	•	•	20.000
Laser Rifle	400	20.000	3	•	•	36.900
Heavy Laser	700	32.000	4	•	•	61.000
Plasma Pistol	600	56.000	3	•	1	84.000
Plasma Pistol Clip	60	2.000	4	1	•	4.440
Plasma Rifle	820	88.000	4	•	1	126.500
Plasma Rifle Clip	80	3.000	4	2	•	6.290
Heavy Plasma	1.000	122.000	4	•	1	171.600
Heavy Plasma Clip	80	6.000	4	3	•	9.590
Blaster Launcher	1.200	90.000	5	•	1	144.000
Blaster Bomb	220	8.000	3	3	•	17.028
Small Launcher	900	78.000	3	•	1	120.000
Stun Bomb	200	7.000	2	1	•	15.200
Alien Grenade	200	6.700	2	2	•	14.850
Mind Probe	1.200	262.000	4	1	•	334.000
FIRESTORM	14.000	400.000	30	•	65	•
LIGHTNING	18.000	600.000	34	•	85	•
AVENGER	34.000	900.000	36	•	170	•
UFO Power Source	1.400	130.000	22	16	5	250.000
UFO Navigation	1.600	150.000	18	•	3	80.000
Fusion Ball launcher	400	242.000	6	•	•	281.100
Fusion Ball	600	28.000	6	4	•	53.300
Laser Cannon	300	182.000	6	•	•	•
Plasma Beam	500	226.000	8	15	•	267.300
Tank/Laser cannon	1.200	500.000	25	•	•	•
Hovertank/Plasma	1.200	850.000	30	30	5	980.000
Hovertank/Launcher	1.400	900.000	30	25	8	1.043.000
HWP fusion bomb	400	15.000	25	5	8	31.500





ARMAMENTO DE LAS NAVES

NOMBRE	DAÑO	ALCANCE	PRECISION	TIEMPO DE RECARGA
Cannon	10	10	10%	2 segundos
Stingray	70	30	70%	15 segundos
Avalanche	100	60	100%	20 segundos
Laser Cannon	70	21	70%	4 segundos
Plasma Beam	140	52	140%	6 segundos (E)
Fusion Ball	230	65	230%	25 segundos

• (E) = Elerium-115

ARMAMENTO DE TROPAS

Los pares de números indican la precisión y las unidades de tiempo que gasta disparar. Anotar que las unidades de tiempo son siempre un porcentaje del total de las unidades del soldado y no una cantidad fija. La precisión de las armas de dos manos se ve incrementada si la otra mano del soldado está libre, al igual que también se incrementa si antes de abrir fuego ponemos al soldado de rodillas:

NOMBRE	AIMED	SNAP	AUTO	DAÑO	TIPO
Pistol	78/30	60/18	35/35	26	AP
Rifle	110/80	60/25	35/35	30	AP
Heavy Cannon	90/80	60/33	35/35	56	AP
Auto Cannon	82/80	56/33	32/40	42	AP, HE, I
Rocket Launcher	115/75	55/45	•	75	HE
Laser Pistol	68/55	40/20	28/25	46	Laser
Laser Rifle	100/50	65/25	46/34	60	Laser
Heavy Laser	84/75	50/33	46/34	85	Laser
Grenade	•	•	•	50	HE
Smoke Grenade	•	•	•	60	HE
Proximity Grenade	•	•	•	70	HE
High Explosive	•	•	•	110	HE
Plasma Pistol	85/60	65/30	50/30	52	Plasma
Plasma Rifle	100/60	86/30	55/63	80	Plasma
Heavy Plasma	110/60	75/30	50/35	115	Plasma
Blaster Launcher	120/80	•	•	200	HE
Small Launcher	110/75	65/40	•	90	Stun
Alien Grenade	•	•	•	90	HE

- **AP = Armour Piercing**
- **HE = High Explosive**
- **I = Incendiary**

Si lo deseáis, también vosotros podéis colaborar en esta sección.

Para ello, enviarnos vuestras ideas o vuestros trucos a:

OK PC SUPERTIPS

Editorial Multipress, S.A.

Plaza República del Ecuador, 2, 1° B

28016 MADRID

WOODRUFF AND THE SCHIBBLE OF AZIMUTH
TIPO: **AVENTURA GRAFICA**
COMPAÑIA: **SIERRA**
DISTRIBUIDOR: **COKTEL EDUCATIVE**

Woodruff and the Schnibble of Azimuth

EN BUSCA DEL SCHNIBBLE

Hace algún tiempo que os ofrecimos la pasarela de este genial juego, creado por el mismo dibujante que diseñara en su tiempo los personajes de la saga Goblins, tan querida por todos nosotros. Pues bien, este mes, y en primerísima exclusiva, os relatamos paso a paso lo que hay que hacer para llegar al final de esta genial aventura.



Más o menos, a grandes rasgos, éstas son las labores y cometidos que tendrán que ser realizadas durante el transcurso de la historia para llegar con éxito al ansiado final:

1. Encontrar las botas.
2. Aprender a leer.
3. Conseguir algo de dinero.
4. Hallar una nuez de bluxtre y abrirla.
5. Encontrar, rescatar y entablar conversación con todos los sabios del templo boozook.
6. Conseguir trabajo en la fábrica, para entrar en el manicomio, así como en el Club de los Altos Morales.
7. Dar todas las sílabas de poder a cada sabio que corresponda para formar el consejo.
8. Conseguir un empleo en la prisión para encontrar a Azimuth.
9. Ir a la Fiesta del Ojo, en la zona rica de la ciudad, para seducir a Bo-Rita.
10. Neutralizar al Desconectable de una vez por todas.



¡A POR EL CALZADO!

Woodruff sale de la casa con un terrible dolor de cabeza y una palabra que le ronda la memoria pero que no sabe qué significa: Schnibble. Pregúntale a un curioso que hay frente a la casa y te dirá que la casa ha sido asaltada por un grupo de soldados y por el propio Desconectable, y que se han llevado al profesor Azimuth. Hay una bota en el tejado del porche de la casa, pero es imposible de conseguir por el momento. Lo que sí puedes recoger es un botón, que Woodruff recuerda como uno de los que tenía su osito a modo de ojo. El protagonista comenzará a tener leves recuerdos y el primero, que tiene como protagonista al Desconectable, le atormentará en todo momento.

Hacia la izquierda, en la calle de la Escalera, hay un control policial que se encuentra cacheando a un ciudadano que lleva una aspiradora y que nos impide el paso, así que nos vamos por la derecha.

Habla con el boozook melancólico y con la chica que hace punto y conseguirás más





información acerca del paradero del doctor Azimuth y más recuerdos para tu, hasta ahora, vacía memoria.

Vete por la salida inferior derecha, ya que, si sales por la superior, un mutante que está bebiendo un refresco te absorberá con la pajita, haciéndote pasar unos momentos nada agradables.

Habla con el mendigo que se encuentra al otro lado del río.

Woodruff le preguntará si puede cruzarlo sin riesgo alguno, a lo cual éste contestará que sí, lo que resulta falso, ya que el agua que corre por él está repleta de ácido, a causa de las numerosas fábricas que existen por la zona y que no hacen más que contaminarlo.

Recoge la caja y encontrarás una tuerca. Pulsa sobre ella para que Woodruff le dé una patada. Recógela y lánzasela al mendigo que te devolverá el ataque tirándote una bota. Ya tienes una.

Vuelve tus pasos hacia el exterior de la casa de Azimuth, usa la bota que tienes con la que está situada en el techo del porche de la casa y así conseguirás las dos. Al ponértelas, descubrirás que dentro de una de ellas hay atascada una foto del doctor Azimuth.

Ahora Woodruff puede cruzar el río sin temor a quemarse con el ácido.

Enséñale la foto a la chica que hace punto en la calle del Boozook Triste, que anteriormente te había dicho que es famosa en la zona por su fantástica memoria fotográfica. Esta te explicará cosas acerca del sujeto de la foto y te dará un trozo de periódico del que fue sacada esta instantánea, pero existe el enorme problema de que Woodruff no sabe leer, así que éste es su próximo cometido.

MI MAMA ME MIMA

Cruza el puente del río y recoge la tuerca que le tiraste al mendigo anteriormente, que más tarde utilizarás.

Dirígete hacia la salida de la derecha que te conduce al callejón de los Borrachos. Recoge unas cuantas plumas del saco y entra en el bar que hay en la parte derecha de la pantalla.

Sube por las escaleras de la izquierda y habla con la mujer que está en el mostrador de la parte superior.

Ella reconocerá a Woodruff, pues era su profesora en la escuela, y le dará una piedra con forma de "A" y el nombre de uno de los clientes habituales del bar, amigo del doctor Azimuth. Enséñale el recorte de periódico a la profesora y ésta te enseñará a leer en unas pocas lecciones. A partir de









ahora, Woodruff podrá entender cualquier texto que se le presente.

De vez en cuando bajará del techo un camarero, atado con unos elásticos, para servir bebidas a los clientes. Colócate estratégicamente y acércate a él cuando llegue para quitarle el abrechapas que tiene en su bolsillo.

Habla con J. F. Sebastian, el amigo de Azimuth del que te ha hablado antes tu profesora. Conseguirás una taza de café solo y recuperarás completamente la memoria, gracias a su relato. Por fin comienza la verdadera aventura, mientras que apareces en lo que son las letras de título. Coge el pincel que hay tirado en el suelo, por la zona de la derecha y vete para salir de nuevo al bar y, de ahí, hacia el callejón de los Borrachos.

Dale el café al borracho, el cual, tras despejarse un poco gracias a la bebida que le has proporcionado, te dará el meteozón. Usa el pincel con el bidón de engrudo que hay al lado del saco de plumas y, a continuación, vuelve a la calle del Boozook Triste, que está hacia la izquierda.

MONEY, MONEY, MONEY

Usa la piedra con forma de "A" en la losa que hay en el suelo.

Woodruff conseguirá un "tobozón". El "tobozón" es algo así como el teléfono de esta época, así que, desde ahora, este singular aparato, pasará a formar parte de nuestro inventario como el objeto más importante y usado de la aventura. De serie, lleva el número del Canal Meteorológico, con el que podrás saber el parte del tiempo para el próximo minuto.

Usa el tobozón y descubrirás un mensaje que Azimuth había grabado en secreto para ti momentos antes de ser capturado. En él, te hablará del Schnibble y todo lo que eso puede significar para la gente de la ciudad.

En la calle de la Escalera, donde ya no estará la patrulla, dale una patada a la lata que hay en el suelo y aparecerá una judía.

Recoge la judía y la lata. Vete de nuevo a la casa de Azimuth.

Ahora que Woodruff ya sabe leer, dirígete a la parte superior de la pantalla donde encontrarás un elevador con un letrero y un botón rojo. Púlsalo y accederás a una nueva pantalla, el Centro Administrativo. Habla allí con el funcionario del estado, que te dirá que el Desconectable vive en la parte alta de la ciudad, pero que, para llegar hasta él, hay que encontrar trabajo primero. Este es el siguiente paso a seguir.

Sal por la izquierda y aparecerás en la plaza del brotoflatrón.

Hay un cartel en la puerta del edificio del fondo, con una oferta de trabajo en la fábrica de sombreros boozook, con un número de tobozón al final del mismo. Márcalo y la directora de personal aparecerá dándole las instrucciones necesarias a Woodruff para conseguir el puesto de empleo. Primero deberá mandar un certificado de respiración y una foto hecha en el brotoflatrón.

Para usar el brotoflatrón necesitas un strul, la moneda de este sitio. El problema es que tus bolsillos solamente tienen telarañas, así que tendrás que conseguir "pasta". Habla con el jugador que hay delante de la puerta y te dejará pasar, además de informarte acerca de una sala de juegos clandestina que se esconde tras la tienda de animales que hay a su espalda. A su derecha está el dueño de la tienda tomando el aire con un ventilador. Tiene en su poder un dedo de morphoplastoc que, por ahora, no podemos coger, así que entra en la tienda de animales.

Al lado de la puerta hay una rata corriendo dentro de una rueda.

Descubrirás que éste es el mecanismo que hace dar vueltas al ventilador. Usa la tuerca en el centro de la rueda y la rata parará exhausta. Ahora sal de nuevo para coger el dedo de Morphoplastoc, ya que el dueño tiene los pelos por encima de los ojos, y vuelve a entrar. Hay un pájaro que está embobado con el póster de una chica desnuda. Usa el pincel manchado con el póster para pintarle un púdico bikini y así podrás hablar con el pájaro, el cual te dirá que trabajaba en el Club de los Altos Morales, como timbre, pero que, al perder las plumas de la cola, le echaron por inmoral. Usa las plumas sobre el pájaro y éste volverá al trabajo, prometiéndote que te ayudará en todo lo posible. La parte trasera de la habitación está oscura y solamente se pueden ver un sistema con tres planchas de colores y un espejo en el techo. Coloca la plancha roja arriba a la derecha y el espejo en la posición central. Ahora busca con el cursor un interruptor y actívalo. Un rayo láser aparecerá, rebotando en el mecanismo de espejos que has montado y haciendo aparecer una enorme nariz de morphoplastoc. Usa el dedo del mismo material en la nariz y aparecerá una puerta secreta que te llevará directamente a la sala de juegos clandestina. Habla con el camarero, que te dará un vaso de agua, ya que careces de struls para algo más consistente. Más tarde, habla con el monstruo enjaulado, que te ofrecerá una píldora. Si vuelves a pedir un vaso de agua el bicho te lanzará una de las pastillas a tu bebida haciéndote perder el control durante unos instantes. Vete por la derecha.

En el distrito del Placer, la zona más divertida e inmoral de la ciudad, habla con la chica boozook. Ella te contará que solía trabajar como secretaria del rey de los boozook, pero que, desde que los miembros de esta raza se han arruinado, ha tenido que buscarse otra forma de ganarse la vida. Tras mantener una interesante conversación con ella, te dará el código de acceso a la sala del trono del templo boozook.

Juega al pinball que tienes al lado tres veces. En la última de las ocasiones, Woodruff, histérico, romperá la máquina y caerá de ella un strul. Usalo en la máquina tragaperras del fondo y conseguirás más dinero.

Ahora Woodruff ya puede jugar en la sala de juegos clandestina.

Para ello, habla con el apostador, que está al lado del barman y juégate un strul al rojo o al negro. Puedes ganar tres strul o perder uno.

Una vez que tengas una cantidad respetable de dinero, vete hacia la plaza del Desconectable con el ascensor que hay ubicado en la parte superior de la plaza del brotoflatron.

VISTETE PARA LA OCASION

Pulsa sobre el robot de uno de los escaparates para conseguir una camisa falsa. Entra en la tienda de prótesis y compra unos ojos azules. Entra en una segunda ocasión y conseguirás un mentón falso.

Mirando el póster que anuncia un programa de televisión conseguirás el número de tobozón. Márcalo y Woodruff podrá ver uno de los programas más famosos de la televisión. Nuestro protagonista caerá locamente enamorado de la presentadora, que tiene como nombre Bo-Rita. Marca ahora el número del programa y la secretaria de Bo-Rita le dirá que en estos momentos está muy ocupada y que la llame después para conseguir el número privado de la presen-

















tadora. Pulsa sobre la sombra que hay en la parte superior de la pantalla y conseguirás un saco de basura. Vuelve a bajar por el ascensor.

Usa un strul en el brotoflatrón y manda la foto conseguida al centro de reclutamiento mediante el tobozón. La directora de personal te dirá que el perfecto empleado tiene que ir bien vestido. Usa la camisa falsa sobre Woodruff y hazte otra foto usando otro strul.

Vuelve a enviarla para descubrir que necesitas tener los ojos azules. Usa las gafas de ese color, además de la camisa y sácate otra foto. Ahora, la directora te dirá que el empleado debe tener una barbilla atrayente y sensual. Usa el mentón falso y manda una tercera foto. A continuación, te pedirá que tengas el pelo moreno.

Con la camisa, las gafas, el mentón y la brocha manchada de engrudo, hazte una cuarta foto y mándala. Seguirá siendo inservible, pues debes sonreír mientras te haces la foto, así que vuelve a mandar otra instantánea con el mismo disfraz, pero esta vez ofreciendo tu mejor sonrisa.

La gestora te dirá que tus dientes son muy feos. Como Woodruff no puede hacer nada más por mejorar su imagen hasta el momento, déjalo por ahora. Vete hacia la plaza de la Fuente Seca pasando por la plaza del Desconectable.

En ese sitio habla con el boozook que está sentado en el suelo, el cual te dirá que antes era el famoso Sabio del Talento, pero que, al haber perdido su sílaba poderosa, y con ella, todas sus habilidades, ha tenido que hacerse vendedor de sombreros boozook.

Cómprale uno, gastándote algunos de tus struls. Siempre que veas que se te va a terminar el dinero, vuelve a la sala de juegos clandestina, o a la máquina tragaperras del distrito del Placer.

Dírigete a la plaza de la Fábrica. Woodruff llegará hasta aquí si sale por la parte superior de la plaza del Desconectable. Allí se encuentran unos miembros de la secta del Schnibble cantando una horrorosa canción iniciática. Habla con el jefe del grupo y, tras una tonta conversación, le propondrá a Woodruff unirse a la secta de Schnibble. Por ahora, Woodruff se negará. En la parte derecha de la pantalla hay un periódico del día anterior, abandonado, con una noticia en primera plana que muestra el supuesto idilio entre el malvado Desconectable y la preciosa presentadora de televisión Bo-Rita. Woodruff caerá desconsolado en el banco del parque y no parará de llorar hasta que pulses el timbre de la puerta del lado izquierdo de la pantalla, en la cual aparecerá un pequeño y simpático boozook con un pañuelo entre las manos, que entregará a Woodruff. Cuando pulses otra vez, de nuevo aparecerá el amistoso personaje con un papel escrito y todo se arreglará, pues es un nuevo mensaje del doctor Azimuth que inspira nuevas esperanzas al corazón de Woodruff.

Vete a la entrada del templo boozook. Hasta aquí se accede por la parte superior izquierda de la plaza de la Fuente Seca. El guardián del templo, situado encima del puente levadizo, sólo nos dejará pasar al interior, si antes le traemos una nuez bluxtre.

MUCHO RUIDO Y POCAS NUECES

El vendedor de nueces del Centro Administrativo nos dirá que la última se la ha vendido a un tal Mr. Ernst Blinst, el jefe de Viajes Virtuales. Vuelve al distrito de los Placeres, donde tendrás que salir por la derecha.

Hacia la derecha de la sala virtual se accede al bar, pero antes deberás quitar la roca de enmedio, que te obstaculiza el paso.

Entra en el elevador e irás a parar a la sala virtual. Allí puedes hablar con Mr. Ernst Blinst, tanto acerca de su máquina como de la nuez bluxtre. Sobre lo segundo, te dirá que solamente podrá dártela si, a cambio, le das algo tan duro como su cáscara, ya que la está utilizando para sostener su caja fuerte, tarea realmente difícil, pues la corteza de la nuez bluxtre es la más dura del Universo. Utiliza el tobozón para escuchar el parte del tiempo. En él te comunicarán la inminente caída de un meteorito en algún lugar de la ciudad. Dírigete hacia esa zona y allí usa el meteozon para descubrir la zona exacta de caída. Una vez halla llegado la piedra del espacio, recógela.

Cámbiale al director la nuez bluxtre por el meteorito. Este, encantado, te dará el fruto, colocando la piedra debajo de la caja fuerte. En la zona de la sala virtual, hay un personaje que te dará la oportunidad de encontrar un ojo, debajo de tres cáscaras

de coco. Si lo consigues, ganarás struls, si no, los perderás. Esta, junto con la máquina tragaperras y la sala de juegos clandestina, son las tres formas de conseguir dinero en el juego.

Aunque le entregues la nuez al guardián del templo boozook, éste no te dejará entrar pues lo que quiere es la pulpa y se ve imposibilitado para abrirla, así que tendremos que buscar la forma de romper la cáscara.

Marca de nuevo el número del parte meteorológico con el tobozón y te dirán el lugar donde va a caer otro meteorito. Vete hacia ese lugar y usa el metozón. A continuación, pon en el sitio donde vaya a caer el meteorito la nuez.

Descubrirás que hace falta algo pegajoso que mantenga la nuez en su sitio, porque, si no, saldrá rodando.

Pensando un poco, descubres que lo más pegajoso que te has encontrado a lo largo de tus andadas está en el callejón de los Borrachos. Mancha la nuez con el engrudo y repite la operación.

Ahora sí puedes entrar, tras darle la pulpa al guardián. Una vez dentro, descubrirás un laberinto de escaleras y puertas en los que viven los sabios del consejo con sus esposas.

SABIOS HAY EN TODAS PARTES

En el primer nivel hay tres puertas. Una del Sabio del Gusto, otra del Sabio de la Salud y la tercera, del Sabio del Tiempo. De las dos primeras no conocemos los códigos y en la tercera hay una nota que te da el código de entrada a la sala del consejo.

Recoge el barril de gasolina y la tapadera de la olla. Vete hacia la escalera de la izquierda. Otras tres puertas se te presentan en el nivel segundo. La primera es la del Sabio de la Fertilidad, la segunda es la del Sabio del Talento y la tercera es la de la sala del consejo.

De la primera no conoces el código, pero el de la segunda nos lo dio el mismo sabio en la plaza de la Fuente Seca. Tecléalo en la puerta y podrás hablar con la mujer.

En los pasillos está el Sabio del Verbo, que te dice que al perder su sílaba poderosa se encuentra perdido y desesperanzado.

Dentro de la sala del consejo, encontraremos al Sabio del Tiempo que también ha perdido su sílaba. Para poder recuperarla, tienes que encontrar un reloj y el único está en la tienda de animales, pero para ello necesitas agua.

Un trío de puertas que conducen a los aposentos del Sabio de la Fuerza, que está con el rey; otra, hacia el Sabio del Verbo, y la última, a la sala del trono.

CON EL PODER DE UNA SILABA

Dentro de la última, el rey boozook está acompañado por el Sabio de la Fuerza. Tras una larga conversación, el rey le dará a Woodruff la sílaba dirigente. También le dirá que está harto de abrir las botellas con el único diente que le queda, así que tendrás que regalarle uno de tus objetos que le sea útil. Si lo haces correctamente te entregará un llavero boozook y nombrará caballero a Woodruff. Habla con el Sabio de la Fuerza, que te dirá que ha perdido su sílaba de energía, pero que sabe que está en el baúl que hay al fondo de la sala del trono, pero nadie conoce el código.

En este mismo sitio encontrarás un chicle usado, el código del Sabio del Gusto y el pergamino de fórmulas boozook. Existen siete fórmulas diferentes, que se crean a partir de las sílabas poderosas. Cada una de las fórmulas realiza una función diferente.

Para encontrar algo de agua debes marcar en el tobozón el número del parte meteorológico. Aquí te avisarán de una fuerte tormenta que se va a producir en un lugar determinado de la villa.

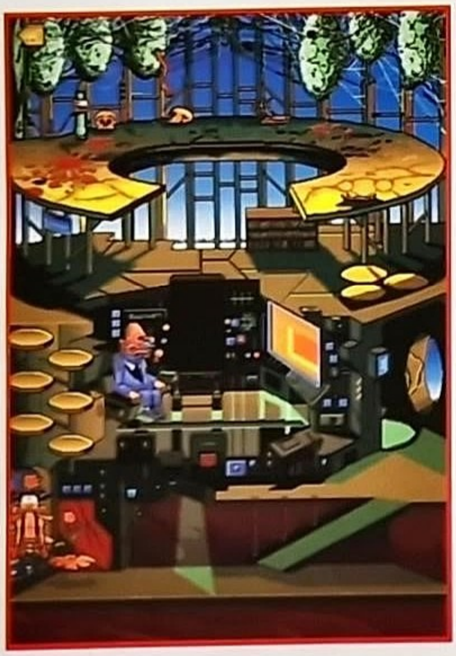
Dirígete a ese sitio, usa el meteozón y, sobre la cruz, un objeto que te sirva para recoger el agua.

De nuevo en la tienda, acércate al reloj de agua y cárgalo.

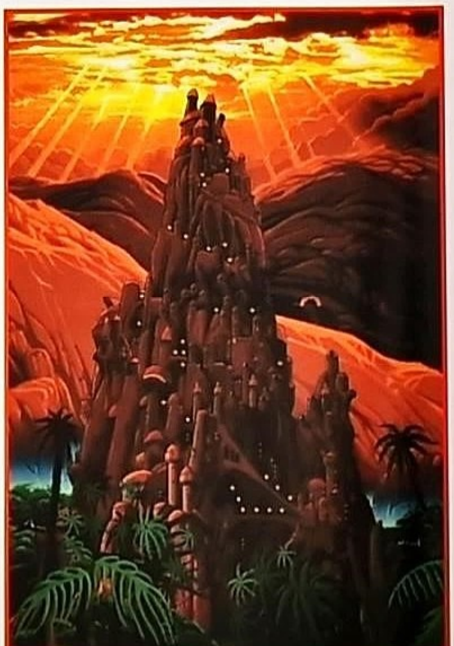
Conseguirás la sílaba temporal, la cual tendrás que llevar al Sabio del Tiempo, que te dará el código de la puerta del Sabio del Verbo, además de la sílaba consejera.

En el nivel tercero del templo, marca el código que te acaban de dar. Aparecerá la mascota del Sabio del Verbo, que te dirá que tiene hambre. Dale la judía y conseguirás la sílaba elemental.

Vuelve a la entrada del templo, donde encontraremos al Sabio del Verbo vagando de nuevo. Usa la sílaba elemental y él recordará todo, dándote pistas acerca del paradero de los Sabios de la Salud y de la Fertilidad, que han desaparecido misteriosamente, además de los códigos de sus aposentos.









Teclea el código del Sabio de la Salud. La ventana de la puerta se abrirá y podrás entrar, encontrando un libro de notas con las últimas palabras del Sabio, antes de desaparecer. En ellas aclara que está cautivo en la máquina de la sala virtual.

Teclea el código del Sabio del Gusto, que te dirá que ya no tiene más schnaplure para hacer el bouzoulioli, plato típico boozook.

En el segundo nivel, marca el código del Sabio de la Fertilidad.

Su mujer te dirá que su marido está de viaje para encontrar la perdida sílaba verde.

De vuelta a la sala virtual, realiza un viaje con la máquina y encontrarás al Sabio de la Salud perdido en el laberinto.

Conseguirás la sílaba médica.

A partir de ahora puedes realizar la fórmula de la memoria, la fórmula diagnóstica y la fórmula del pasado.

UN GRAN SALTO EN EL TIEMPO

Dirígete hacia la estatua commemorativa y utiliza la fórmula del pasado sobre la estatua. Woodruff aparecerá junto al comandante, con el escultor, tras la victoria contra las hordas boozook. Si intentas ir hacia la derecha, el comandante te lo impedirá. Pulsa sobre la pecera que hay a la izquierda de la pantalla. Woodruff te dirá que un pez se ha caído de ella, así que coge la piedra de al lado, encontrando un casco con el pez dentro. Usa el pez sobre la armadura del comandante y así podrás pasearte por toda la pantalla con total libertad. Habla con el boozook malherido y enséñale el llavero boozook. El te dará el código para el cofre de piedra que hay en la sala del trono, el cual contiene la sílaba enérgica. Además te dará un cuerno boozook.

Usa el cuerno y un boozook pedirá socorro desde alguna parte de la pantalla. Recoge la enorme piedra que hay a la derecha, usando el tridente del suelo, y podrás ver a un boozook aplastado por el peso de los peñascos. Usa el tridente de nuevo y, después, coge los pies del boozook. Como agradecimiento, te dice que liberará la sílaba intuitiva en la estatua del Bboozook guerrero para que la recojas en el presente. Recoge la mazorca con la que conseguirás la sonrisa necesaria en la foto.

DE VUELTA AL PRESENTE

De nuevo en la época actual, pulsa sobre la armadura del comandante y conseguirás un pez de piedra.

Ve a la plaza de la cárcel y pulsa sobre la casa. El maestro boozook aparecerá, ofreciéndote sus enseñanzas por haber salvado a sus ancestros. Woodruff aprenderá el control auditivo. Recoge el brazo de piedra y la caracola. Coloca el pez sobre la piedra marcada y conseguirás un transportozón. A partir de ahora puedes viajar a cualquier pantalla que hayas visitado mucho más rápido.

En la sala del trono, pulsa el código en el baúl, consiguiendo la sílaba enérgica, la cual deberás usar sobre el Sabio de la Fuerza. Realiza la fórmula de la fuerza.

Vete hacia la calle de la Escalera y usa la última fórmula en el escaparate, con lo que conseguirás una cometa.

En el Centro Administrativo, usa sobre el funcionario la fórmula de la fuerza de nuevo y conseguirás el certificado de respiración. En la plaza del brotoflatrón, hazte la foto con todo lo necesario y envíala al Centro de Reclutamiento. Muy contenta con la foto, la gestora te pedirá el certificado de respiración, que también podrás mandar, siendo tuyo el puesto de trabajo.



¡YA NO ESTOY EN EL PARO!

Vete a la plaza de la fábrica. Allí muéstrale al portero el contrato y te dejará entrar en la factoría.

Habla con el encargado, que te explicará el proceso de embalaje.

Primero, debes coger el sombrero y probártelo ante el espejo. Si no sirve, tíralo a la basura, pero si es funcional, pulsa sobre el botón de la derecha, con lo que aparecerá una caja en la oruga de la parte inferior, lugar donde debes colocar el sombrero. A continuación, sitúate a la izquierda de dicha máquina para recoger al vuelo el paquete. Hay cuatro diferentes posiciones. En tres de ellas, la caja saldrá volando fuera de la pantalla y, en el cuarto caso, caerá sobre la máquina de atado. Allí coloca tu dedo para poder hacer el lazo y envía el paquete por la parte superior de la pantalla. En el momento que hayas hecho un sombrero correctamente, habla con el capataz, que te dirá que tu trabajo es penoso. Woodruff, histérico, le atacará, siendo enviado al manicomio.

¡NO ESTOY LOCOOOOO!

La siguiente estancia es una celda de castigo, en la que Woodruff está colgado del techo, con una camisa de fuerza, anclada a una argolla de acero. Pulsa sobre él seis veces, para hacer que se balancee, hasta que consiga forzar demasiado la sujeción y así poder descolgarse. Recoge el clavo y úsalo sobre la pared de la izquierda. Aparecerá un tornillo que podrás recoger. Utilízalo sobre la cerradura, con lo que serás libre, aunque todavía te encuentras con el problema de la camisa de fuerza.

Woodruff aparecerá en un pasillo lleno de locos de toda índole.

Si escuchas a uno de ellos, descubrirás un código de tobozón.

Marca dicho código y habrás pulsado el número de la Delegación de Hacienda. El encargado de atender las llamadas es un siniestro y antipático inspector de tasas, que, sin atender ninguna de las súplicas de ayuda hechas por Woodruff, solamente le confirmará que ha realizado correctamente su declaración. Tras tres intentos fallidos por conseguir algún tipo de socorro, nuestro

LOS DIGICODIGOS NECESARIOS

Estos son los digicódicos de las puertas que deberás abrir necesariamente:

- Sabio del Gusto: KAH BLAZ ZIG STO
- Sabio de la Salud: POO ZIG DRU BNZ
- Sabio de la Fertilidad: BNZ POO GLAP BLAZ
- Sabio del Talento: KAH LRZ GOZ GNEE
- Sala del Consejo: BLAZ KAH ZIG DRU
- Sala del Trono: ZIG STO DRU BLAZ
- Sabio del Verbo: BNZ BNZ BNZ GLAP
- Casa de Bo-Rita: GLAP ZIG GNEE LRZ
- Baúl de rey boozook: GLAP POO GNEE ZIG

Estos son los digicódigos del tobozon:

- Parte meteorológico: KAH ZIG STO BLAZ
- Canal de Azimuth: POO POO ZIG ZIG
- Canal de televisión: POO BNZ BLAZ DRU
- Número de Bo-Rita: BLAZ KAH POO GLAP
- Número de Hacienda: GNEE BNZ GLAP POO

LAS FORMULAS MAGICAS

- La fórmula de la memoria: sílaba directiva + sílaba elemental + sílaba dirigente.
- La fórmula diagnóstica: sílaba elemental + sílaba médica + sílaba elemental.
- La fórmula del pasado: sílaba temporal + sílaba elemental + sílaba dirigente.
- La fórmula de la fuerza: sílaba enérgica + fórmula consejera + fórmula elemental.
- La fórmula de la alegría: sílaba artística + sílaba elemental + sílaba consejera.
- La fórmula perceptiva: sílaba intuitiva + sílaba intuitiva + sílaba elemental.
- La fórmula del crecimiento: sílaba elemental + sílaba verde + sílaba consejera.









protagonista cae en un estado de profundo cabreo que le da la suficiente fuerza para romper con sus propios brazos la camisa de fuerza que le sujetaba. Ahora es totalmente libre para recuperar todas sus pertenencias. Pulsa en el armario y después en la manivela, y así conseguirás abrir la puerta, recuperando todo. De nuevo, nuestro héroe vuelve a estar entero y listo para la acción. Encamínate hacia la parte derecha del pasillo, donde un enorme loquero bloquea el camino hacia el exterior. Como el enfado del inspector de hacienda todavía le dura a Woodruff, éste le propina un puñetazo que lo pone en la estratosfera, mientras nuestro amigo cruza la puerta sin ningún otro problema.

Al cruzar la puerta, accederás a un completo laboratorio en el que un loco profesor, con cara de nazi, está utilizando a un boozook como cobaya, sobre el que está realizando todo tipo de experimentos y aberraciones. Si hablas con el pobre boozook, descubrirás que es el Sabio de la Fertilidad, que en su búsqueda de la sílaba verde cayó en las zarpas de ese maniático. A modo de curiosidad, Woodruff puede probar a realizar varias mezclas con los tubos de ensayo que hay en la parte izquierda de la pantalla y comprobar sus efectos, a cual más divertido. Tras el profesor loco, hay un conducto de aire, que dirige directamente a las puertas de la prisión, pero por ahora no lo vamos a atravesar, así que vete por la puerta de la izquierda.

Llegarás a un enorme ventilador que, por ahora, no se encuentra en funcionamiento. Si Woodruff le echa un vistazo al panorama que desde esta posición se divisa, descubrirá que la estatua boozook que vio en el pasado. Tiene que llegar hasta allí, ¿pero cómo? Usa el bidón con gasolina en el tanque del ventilador y mueve la palanca del mismo, con lo que conseguirás que entre en funcionamiento. Mete la mano y serás subcionado, y, a continuación, escupido hacia el precipicio, totalmente desnudo, ya que el ventilador te ha quitado las ropas.

¡DIOS MIO, QUE VERGUENZA!

Justamente el último sitio donde Woodruff quería ir a parar, es donde precisamente cae. Todos los miembros del Club de los Altos Morales se quedan estupefactos al ver cómo el protagonista atraviesa el techo y va a caer en el centro de salón como el Señor le trajo al mundo. Una rápida actuación se precisa. Tras varios intentos fallidos, Woodruff consigue ponerse de nuevo sus ropas. Echa un vistazo a la sala y verás a alguien con quien ya has entablado una conversación con anterioridad: el pájaro de la tienda de mascotas. Tras darte las gracias por haberle ayudado a recuperar su puesto, éste te permite pasar a los aposentos del presidente del Club de los Altos Morales.

Cuando pretendes entrar, uno de los censores protesta y no te deja pasar. Acércate al bidón con brasas que hay en la zona central y arroja a su interior la bolsa de ba-





sura que encontraste en la plaza del Desconectable. El humo que creará todo aquello quemándose será el suficiente para no dejar ver nada en absoluto a los censores y podrás entrar en los aposentos del presidente. Este orondo personaje está ensayando ante el espejo su próximo discurso, mientras sus pantalones se le están cayendo cada dos por tres. Dale el botón de tu osito, que durante todo este tiempo has estado guardando en tu inventario. El presidente se lo pondrá en sus pantalones, continuando, ahora mucho más a gusto, con su ensayo. En la habitación hay tres cintas de vídeo, que podrás ver una tras otra en el videotron que hay junto a una enorme televisión. En una de esas cintas hay una cantante de ópera boozook, que en uno de los momentos le sale un "gallo" en la voz, que te suministra la buscada sílaba artística. Ahora Woodruff puede conjurar la fórmula de la alegría.

Sal por la puerta del club y llegarás de nuevo al Centro Administrativo. Te encontrarás de bruces con tu maestro, que te dirá que pulses sobre el graffiti de la pared. Haz lo que dice y él te enseñará una nueva técnica: el control nasal. Ya queda menos para controlar todo nuestro cuerpo.

Trasládate al interior del pasillo del manicomio y allí verás a uno de los locos que está mirando por una de las ventanas. Este personaje es un autista que ha perdido todo el contacto y el interés por la vida que le rodea. Usa la fórmula de la alegría y comenzará a tararear una bella melodía que le dará de nuevo ganas de vivir. Tú, a cambio, conseguirás la preciada sílaba verde.

Dirígete al laboratorio del profesor chiflado y allí dile la sílaba verde la Sabio de la Fertilidad, el cual te estará muy agradecido por haberle devuelto sus poderes, aunque todavía esté atado.

Vuelve a la plaza de la Fuente Seca y pronuncia la sílaba artística sobre el Sabio del Talento, el cual se pondrá a cantar de lo feliz que está y volverá a su puesto en el consejo de sabios, dejando de vender sombreros.

Baja al pub y fíjate en el tobozon público. Tu maestro aparecerá dentro de él, enseñándote el control visual.

A continuación, utiliza la semilla de schnaplure en la Fuente Seca y riégala con el sombrero lleno de agua para que germine, y así conseguir la especia de schnaplure, necesaria para elaborar la famosa salsa boozook, el bouzoulioli.

Regresa de nuevo al templo boozook, y concretamente a los aposentos del Sabio del Gusto, el cual, agradecidísimo por haberle suministrado la cantidad suficiente de especia de schnaplure para preparar el bouzoulioli, te prepara una pequeña cantidad de la mezcla para que tu paladar disfrute extasiado de semejante sabor.





Acto seguido, el Sabio del Gusto se encaminará hacia la sala del consejo. Hasta ahora, en el consejo estaban presentes el Sabio del Tiempo, el Sabio del Verbo, el Sabio de la Salud, el Sabio de la Fuerza, el Sabio de la Fertilidad, el Sabio del Talento, y el Sabio del Gusto.

EL CONSEJO ESTA AL COMPLETO

Ahora que todos los miembros que forman parte del consejo de sabios están reunidos, ya puede dar comienzo la reunión acerca de la situación presente. Tras una larga e intensa conversación, todos los presentes llegarán a la conclusión de que alguien ha abierto el chproznog y de que dicha persona ha sido infectada con la maldad que ahora domina la ciudad.

Los sabios, para combatir dicho mal, deciden fabricar otro chproznog. Para ello, coloca el bidón sobre la mesa del centro de la sala y, tras el cambio, cógelo de nuevo. A partir de ahora, la misión de Woodruff va a ser capturar a ese mal liberado y devolver la paz a la villa.

Encamina, en esta ocasión, tus pasos hacia el callejón de los Borrachos y, una vez allí, utiliza la fórmula de la memoria sobre el curioso personaje que está allí. Con sus pensamientos totalmente claros, te revelará que él se había emborrachado por la simple razón de que había sido despedido de la prisión, lugar donde trabajaba desde hacía tiempo. Dale una foto de identificación, hecha en el brotoflatrón. A cambio, el exborracho te entregará las reglas para jugar al rummy, el juego de cartas preferido de los carceleros, idóneo para ganarse su simpatía.

Pulsa una o dos veces en el interruptor de esta pantalla y conseguirás que tu maestro vuelva a aparecer para enseñarte otro control: el capilar.

Ahora que Woodruff ya tiene una de las claves para encontrar al doctor Azimuth, preso en la cárcel, se dirige a la prisión en busca del puesto de trabajo. El vigilante que







se encuentra en la entrada le dirá que necesita el impreso 2b75 (b), que se puede conseguir en el Centro Administrativo.

Allí es donde debes ir y preguntarle al funcionario del estado por dicho formulario. El antipático personaje lo buscará y con un tanto de sarcasmo te dirá que lo ha perdido y que regreses más tarde. Utiliza la fórmula de la memoria sobre él para ayudarle a encontrarlo.

Vuelve tus pasos hacia la prisión, esta vez con el impreso, y ahora consigue el puesto de empleo y entra en el patio central de la prisión.

Dos carceleros están sentados junto a una mesa, jugando al rummy.

Utiliza el trapo y limpia las ventanas de la parte derecha de la pantalla. Uno de los carceleros te dirá que hay robots que realizan ese trabajo y, en ese momento preciso, llega una de esas máquinas. En la puerta de entrada a la torre de los presos, hay un guardia que te impide el paso. Si tienes las reglas de rummy, siéntate con ellos para jugar y harás que baje. Mientras que está jugando, Woodruff puede levantarse de la mesa durante un corto espacio de tiempo, pero al rato, debe volver al juego, así que deberás actuar rápido en cada una de tus acciones. Entra en la letrina y sal por la ventana de atrás, para, a continuación, darle las reglas del rummy al robot de la limpieza, el cual tomará tu lugar en la partida. Ahora puedes moverte libremente por todo el complejo. Dirígete hacia la torre de los presos.

EL ENCUENTRO CON AZIMUTH

Woodruff se encuentra a los pies de una gigantesca y tenebrosa torre. No existe ninguna manera lógica de llegar hasta la parte superior, que es donde supones que el doctor Azimuth está encerrado.

Usa el tobozon para escuchar el parte meteorológico hasta que digan que una tremenda corriente de aire va a darse lugar en la torre de la prisión. En ese momento, usa el meteozon para descubrir el lugar exacto en el que va a suceder el vendabal y, a continuación, utiliza la cometa en dicho sitio. En ese momento, serás elevado hasta el primer nivel de la torre. En esta zona hay un prisionero. Si hablamos con él, moverá una serie de piedras del muro, de manera que formen una escalera por la que podamos subir. En el tercer nivel, utiliza el brazo de piedra con la cuerda, como si fuera un garfio, y lánzalo a la gárgola de piedra de la izquierda, consiguiendo así que aparezca tu maestro, que te enseñará el control facial. Ahora que Woodruff ha aprendido de su maestro toda la enseñanza que podía ofrecerle, ya está en disposición de conseguir el poder de levitación.

Vuelve a la zona del ventilador y esta vez, tras ponerte enfrente del mismo, usa el poder recién aprendido, y, por acción del viento serás transportado a la zona rica, y en particular a la zona de aterrizaje de la casa de Bo-Rita.

Si Woodruff teclea con el tobozon el número de la señorita Bo-Rita, que le ha dado su secretaria particular, ella te dará el número de su puerta. Mientras está hablando contigo acerca de lo preocupada que le tiene la manera de actuar del Desconectable, una impactante visión aparecerá en tu tobozon. Una bestia de horrible aspecto rapta a la chica de tus sueños, cortándose la comunicación de repente.

Utiliza el código que te ha dado Bo-Rita en la puerta de su casa y, desde un ventanuco que tiene la misma, el portero te dirá que no estás vestido para la Fiesta del Ojo que está celebrando la anfitriona. Utiliza las gafas azules, pero seguirá sin servirte, pues te dice que están muy pasadas de moda. Desiste por el momento.

En este mismo lugar está la estatua boozook que viste en el pasado y tiene un relieve en forma de espiral, impreso en uno de sus costados. Usa la caracola y la nariz de la estatua se abrirá, dándote la sílaba intuitiva. Ahora Woodruff puede crear la fórmula perceptiva.

Vuelve a la torre de la prisión y esta vez utiliza el gancho improvisado con el brazo de la estatua en la gárgola de la derecha. Un bloque falso aparecerá, y podrás entrar en la celda del doctor Azimuth.

Una vez dentro, Woodruff se encuentra con un rejuvenecido Azimuth, que le explica todo lo ocurrido y lo que falta por ocurrir. Entre otras cosas, Woodruff saca en claro que es el Desconectable el que ha abierto accidentalmente el chproznog y ha sido infectado por un espíritu maligno. Tras la conversación, Azimuth le dará a Woodruff un viblefrotzer y le explicará que tiene que usarlo en la lucha final contra el Desconectable.





A POR EL DESCONECTABLE

Vuelve tus pasos hacia la sala virtual y una vez allí juega con el personaje de la parte superior de la pantalla, usando la fórmula perceptiva. Conseguirás un ojo de cristal, pero, como siempre, la mala suerte acompaña a Woodruff y se le escapa de las manos cayendo hacia quién sabe dónde.

Dirígete hacia la calle de la Escalera y recoge el ojo.

De nuevo, encamínate a la terraza de la casa de Bo-Rita, usa el ojo con el portero y conseguirás entrar a la fiesta.

La anfitriona se encuentra como ida, Woodruff cree que la han zombificado. Utiliza la fórmula diagnóstica y sabrás lo que debes usar para hacer el antídoto.

En el laboratorio del doctor chiflado, utiliza los tubos de ensayo para realizar la medicina. Bo-Rita no querrá tomársela, así que tendrás que engañarla echando el antídoto en uno de los vasos de la fiesta. Una vez recuperada, los ánimos de Bo-Rita están por los suelos, incluso hasta el punto de no confiar ni en Woodruff. Usa la fórmula de la alegría y Woodruff le ofrecerá un espectáculo de luz y bailes, que hará que la bella presentadora de televisión caiga prendida en los brazos del protagonista.

La siguiente escena es la habitación de Bo-Rita. En ella, y tras haber finalizado la fiesta, nuestro héroe y la guapa muchacha hablan acerca del Desconectable y de la secta del Schnibble que ha creado en su plaza.

Vete a la plaza de la fábrica y, una vez allí, pregúntale al jefe de la secta cómo te puedes apuntar. El hombre te dará el mantra.

En la plaza del Desconectable, usa el mantra en el micrófono de la puerta y podrás atravesarla.

Una vez dentro, Woodruff es invitado por el sumo sacerdote a participar en la ceremonia que se está celebrando en ese momento.

Hay una estatua hipnótica, que influye en la mente de los discípulos. Entre ellos hay una plaza en la que Woodruff tendrá que colocarse una vez que le llegue su turno de oración para usar el mantra. Woodruff puede moverse libremente por la zona, pero deberá regresar a su puesto periódicamente, si no quiere enfadar al sumo sacerdote. El camino hacia la izquierda está bloqueado por un robot vigía. Mientras los demás rezan, tú puedes acercarte al sumo sacerdote que te dará explicaciones acerca de la secta y de cómo funciona. A la derecha puedes observar la computadora de dominio público, que está desconectada. El sumo sacerdote le dirá a Woodruff que contribuya a la causa si quiere usar el ordenador. Mete un strul en la hucha que hay a su izquierda y la máquina será conectada. Una vez que te acerques, descubrirás que necesitas el código sagrado. Un nuevo strul a la causa del Schnibble y el sumo sacerdote te dará el código necesario. Ahora tendrás acceso al ciclo de concentración.

Mientras realizas todo esto, debes utilizar con éxito el mantra en tu posición al menos tres veces. Una vez que hayas hecho todo esto, el sumo sacerdote proclamará que ha llegado el momento de elegir al discípulo del día. Utiliza el poder de levitación para ser elegido y el robot que te obstaculizaba el paso desaparecerá.

Por ningún motivo, deberás atravesar la puerta hacia la cámara de iniciación o provocarás el final de la partida, pero por contra, usa el gong grande y el gong pequeño en el orden en que te ha dicho la computadora. Una vez que todos empiecen a meditar, acércate a la estatua y sustrae el CD-ROM que contiene el programa hipnótico.

Con todo eso en tu inventario, vuelve a la casa de Bo-Rita y acércate a la planta que tiene en su ventana, que, por cierto, es la última de toda la villa. Usa la fórmula del crecimiento, cruza sus tallos hasta llegar a la casa del Desconectable.

Nada más entrar, hay un campo de fuerza que impide a Woodruff seguir adelante. Pulsa sobre él y aparecerá por última vez el maestro dándonos el último consejo de que la única manera de vencer al Desconectable es haciéndole olvidar su maldad. Utiliza el poder de levitación en la barrera de energía y podrás franquearla. A continuación, utiliza la tapa de la cacerola para parar las balas que nos disparará el Desconectable. Viendo que su arma se ha vaciado, el malvado personaje comenzará a generar por ordenador un clon de Woodruff. Esta operación será realizada en tres pasos diferentes y, una vez finalizada, la partida terminará, así que, antes de que el Desconectable se salga con la suya, utiliza el CD-ROM hipnótico en el lector de la computadora y el Desconectable caerá en un profundo trance. Utiliza a continuación el viblefrotzer sobre él, el cual se desintegrará, y de su interior aparecerá la bestia que atacó a Bo-Rita, para posarse en la zona derecha superior de la pantalla. Dirígete al sillón del Desconectable y busca en sus ropas hasta encontrar una tarjeta electrónica. Woodruff puede hablar con la bestia, pero será infectado por ella, así que utiliza el bouzoulioli que te dió el Sabio del Gusto para repelerla.

Usa el chprotznog en el garfio. Utiliza a continuación el chicle sobre la bestia para encerrarla en él. Dirígete hacia la parte superior izquierda de la pantalla y, justo cuando la bestia salte hacia ti, empuja la palanca roja y usa la tarjeta electrónica del Desconectable en la cerradura.

Lo peor ha terminado. Nuestro héroe aparece en la sala del presidente de la villa y se da cuenta de que es una marioneta que controlaba el Desconectable. Ponte en su lugar y realiza un discurso memorable. Woodruff se alzará como nuevo presidente, y vivirá tranquilo junto a Bo-Rita. Una nueva era ha comenzado.

GENGIS KHAN



GABRIEL NIGHT

TIPO: **AVENTURA**
COMPAÑIA: **SIERRA**
DISTRIBUIDOR: **COKTEL**

Gabriel Knight

ORFEO VUELVE A DESCENDER

**Querida Gerde:
Muchas veces me has pedido que te cuente con detalle los acontecimientos de aquellos ya lejanos días. Pero, créeme, no estaba en condiciones de hacerlo. Por suerte, el tiempo cura todas las heridas. Por eso me he decidido a escribirte esta carta.**

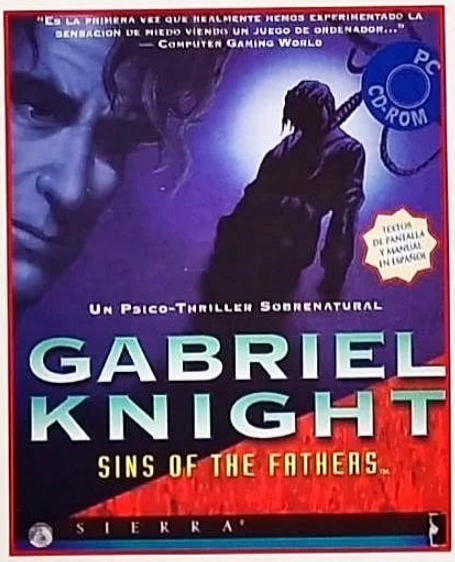
PRIMER DIA: TRES DRAGONES OCULTAN UN VIEJO SECRETO

La mañana del 18 de junio de 1993 comenzó como tantas otras en mi pequeña librería San Jorge, del Barrio Francés de New Orleans.

Como siempre, tuve pesadillas: una mujer en una hoguera, un extraño talismán, tres serpientes y yo mismo en la horca. Muy estimulante para continuar mi recién comenzado libro sobre vudú.



La entrada a la librería de Gabriel: San Jorge, en el Barrio Francés de New Orleans. Inicio de cada jornada.



La eficiente Grace, mi "Della Street", me dijo que había llegado la grabadora portátil que pedí y me dio los recados del día: mi abuela quería verme; mi viejo amigo, el detective Mosely, había dejado unas fotos para mí en el mostrador de la comisaría y un misterioso Wolfgang Ritter había llamado desde Alemania.

Leí el periódico: se había producido un nuevo crimen vudú y la policía insistía en que los aspectos rituales sólo se trataban de una fachada. Yo no me lo creía del todo. Me sentí Sherlock Holmes y cogí algunos "utensilios de trabajo": una lupa y unas pinzas de la mesa y una linterna de mi habitación. ¿Debía salir con los bolsillos vacíos? La caja contadora de la librería estaba raquítica. Grace no me dejó tocar el dinero que quedaba, así que me guardé un vale por 20 dólares en libros, remanente de una vieja promoción.

Ritter... aquello me sonaba. En efecto, en uno de los estantes, en un libro del abuelo, había un poema en alemán, que no entendí, de un tal Heinz Ritter. Busqué algunas palabras en el diccionario: el poema hablaba de tres dragones. De paso, leí algo sobre serpientes en otro libro para ver si con ello aclaraba el significado de mi sueño. Nada.

Fui a la comisaría y recogí las fotos en el mostrador. Abrí el sobre: una imagen de la víctima de uno de los crímenes y otra foto, sin interés, de la graduación de Mos. ¡Viejo vanidoso! Pregunté por Mosely y supe que estaba en la escena del nuevo asesinato, pero el sargento Frick no quiso soltar prenda. A aquel gordo sólo lo movía de su asiento la llegada del vendedor de beignets, una especie de donuts.

¿Qué hacer? En la plaza Jackson encontré un policía. La radio de su moto decía algo sobre el crimen... pero estaba mal sintonizada. Le di la vuelta al parque y vi a un mimo que se dedicaba a incordiar a todo el que pasaba. Aquello me dio una idea. Hice que el mimo me siguiera hasta el policía; éste, por supuesto, se enfadó y fue tras él, ocasión que yo aproveché para sintonizar la radio y enterarme del lugar del crimen: junto al lago.

Salí del barrio francés y, camino del lago, pasé por casa de la abuela. A la pobre le encanta charlar y pocas veces

puede hacerlo. Le pregunté sobre la historia familiar hasta que se cansó y me pidió que visitara nuestro panteón, en el cementerio.

Su llamada se debía a que quería que yo recogiera unas pertenencias de mi padre, en el ático. Estas se reducían a un cuaderno de dibujo: sus páginas demostraban que él padeció de pesadillas similares a las mías, pero también vi un viejo reloj alemán del abuelo... algo muy raro. En torno a la esfera había varios dibujos, entre ellos el de un dragón. Recordé el poema... tres dragones. Puse el dragón a las doce, dominante, el reloj a las tres y le di cuerda. ¡Sorpresa! Se abrió un compartimento secreto, en el que había una carta en alemán escrita por un tal Wilhelm Ritter, en Schless Ritter, a Heinz Ritter. Repetía una y otra vez la palabra "shattenjüger" y parecía



Todos los lugares de interés del Barrio Francés de New Orleans. Algunos aparecerán en el transcurso de las investigaciones de Gabriel.

apremiante. Le pregunté a la abuela: Heinz Ritter era el nombre original de mi abuelo. No quiso que lo supieran sus descendientes. Había venido de Alemania huyendo de algo relacionado con su familia, de la que nunca quiso hablar.

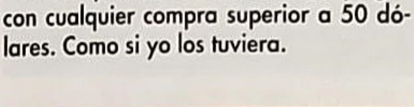
Entonces Wolfgang Ritter... Pensando en el enigma, fui al lugar del crimen y saludé a Mos. Nada más llegar, pasó por allí una bellísima mujer en un coche. Quedé deslumbrado, pero Mosely me dijo que me olvidara de ella: se llamaba Malia Gedde y era millonaria. Estaba fuera de mi alcance. Cuando se fue la "poli", inspeccioné la escena: copié en mi cuaderno un extraño dibujo del suelo, del que sólo quedaba un fragmento, recogí un poco de barro junto al río y vi unas huellas en la hierba. Las examiné con la lupa y algo, que recogí con las pinzas, brilló: se trataba de una escama de serpiente. ¡Curioso!

Fui a la comisaría a hablar con Mos. Siete crímenes casi idénticos: multitud de pisadas, dibujos en el suelo y las víctimas con el corazón extraído. ¿Y aquello no era vudú? No le hizo mucho caso a la escama ni a mi dibujo, pero permitió que la fotógrafa me mostrara el archivo



con los hallados en los otros seis asesinatos. Por desgracia no podía sacarlos de ahí ni fotocopiarlos. Y yo quería tenerlos. ¿Qué hacer? Le sugerí a Mos una foto juntos y, cuando vino la agente, pretexté salir a peinarme e hice la fotocopia de marras. ¡Je!

Era el momento de inspeccionar otros "lugares vudú" de Nueva Orleans. Poco pude hacer en el museo, pues el dueño vendría al día siguiente, pero en la tienda, al hablar de los crímenes, el dependiente, Willy Walker, pronunció una extraña frase que luego negó: "cabrit sans cor". Un letrero del mostrador atrajo mi atención: por el día de San Juan regalarían una poción de "maestro del juego" con cualquier compra superior a 50 dólares. Como si yo los tuviera.



Uno de los primeros objetivos de Gabriel es descubrir el lugar del 7mo crimen El mimo lo seguirá hasta el policía.



Gabriel visita a su abuela: hay que recoger algunas cosas en el ático.

Ya se estaba haciendo tarde y pasé, como siempre, por el bar Napoleón. Como de costumbre, había dos empedernidos jugadores de ajedrez, uno de ellos muy sufrido. Esta vez le pregunté al cantinero por ellos: Sam, el joyero, aunque no era mal jugador, llevaba 20 años perdiendo día a día con Markus. De paso, supe que Sam creía en el vudú: una poción lo había ayudado a encontrar esposa.

Me fui a casa. Nada más entrar, llegó Bruno, el florista, a intentar, como siempre, comprar el cuadro pintado por mi padre. Una vez más, me negué.

Malia Gedde no se me quitaba de la cabeza. Antes de que Grace se fuera, le pedí que investigara sobre ella. Y me retiré a dormir... y a soñar con mis serpientes.

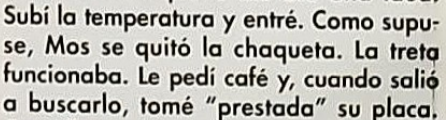


Los lugares de interés exteriores al Barrio Francés, una vez completas las investigaciones de Gabriel.

SEGUNDO DIA: MALIA... ¿SUEÑO INACCESIBLE?

Tampoco el 19 de julio parecía presagiar lo que se me vendría encima. Grace, a regañadientes, me dio la dirección de Malia. Estaba celosa.

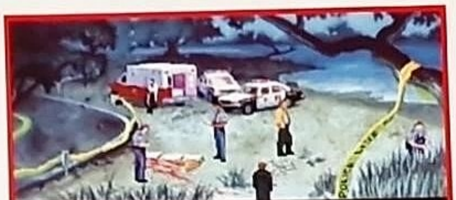
Fui corriendo a visitar a la bella mujer, pero el mayordomo, muy borde, no me dejó pasar... a menos que me trajesen asuntos oficiales. ¿Me podría ayudar Mosely? Era difícil que accediera a lo que se me ocurrió. Pero fui a la comisaría y vi a un electricista que ajustaba la ventilación. Aquello me dio una idea. Subí la temperatura y entré. Como supuse, Mos se quitó la chaqueta. La treta funcionaba. Le pedí café y, cuando salió a buscarlo, tomé "prestada" su placa. Con ella me hice pasar por policía y entré al paraíso prohibido. Todo fue muy



El ático de la abuela. Gabriel recoge el cuaderno de dibujo de su padre e inspecciona el reloj alemán.



El dragón encima, el reloj a las 3, dar cuerda y el compartimento se abre. La abuela revelará que Heinz es el abuelo.



El lugar del 7mo crimen vudú. Gabriel copiará el dibujo, recogerá una escama de serpiente y arcilla del río.



Malia Gedde llega a la escena del crimen. Gabriel se enamora desde que la ve.

bien con Malia hasta que intenté ir al grano y cortejarla. Me descubrió y me puso de patitas en la calle. ¡Qué chasco!

Pero no todo son victorias y el deber es el deber. Como ya estaría el dueño del museo, pasé por allí. El Dr. John parecía un boxeador, pero sabía mucho sobre la historia del vudú: llegó a Nueva Orleans con la revolución haitiana y se expandió en 1830, cuando Marie Laveau se proclamó su única reina. Esta extraordinaria mujer, o dos, pues fueron madre e hija, predominó hasta 1890, fecha en que el culto se volvió a disgregar. Podría ver su tumba en el cementerio.

El "doctor" también me dio el nombre y la dirección de alguien que me podía ilustrar sobre el vudú actual: Magentia Moonbeam, una sacerdotisa. Pero dijo no saber nada sobre "cabrit sans cor", los dibujos ni los crímenes. Me pareció que mentía.

Me llamó la atención una pitón encerrada en un terrario del museo. Mientras inspeccionaba las reliquias, accioné por casualidad el interruptor del ventilador. Aquello asustó al ofidio y el Dr. John me pidió que lo apagara. Así lo hice.

Quizás fuera buena idea ver la tumba de Marie Laveau en el cementerio. Estaba llena de ofrendas y en la pared vi unos dibujos que parecían un mensaje en clave. Diligente, los copié en mi cuaderno. El empleado de la limpieza me dijo que eso solía ocurrir, en esa y otras tumbas. De paso me enteré que el Dr. John pasaba por ahí todos los días. ¡Curioso!

Visité a Magentia. Resultó ser muy simpática, pero tenía una serpiente en una jaula. ¡Ya eran demasiados ofidios! Después de obtener de ella la información necesaria sobre vudú, le pedí que bailara con su mascota y, mientras estaba distraída haciéndolo, cogí una piel mudada de la jaula y la examiné con la lupa. No. Las escamas no se parecían a la del lugar del crimen.

Moonbeam me fue útil en algo más: conocía el código de la pared de la tumba de la Laveau (¿y el Dr. John no?) y lo tradujo para mí. Era un mensaje a un tal DJ (¿Dr. John?) avisándole de un cónclave y pidiéndole que llevara algo llamado *Fwet Kash*. ¿Qué sería?



La lupa le permite a Gabriel descubir una escama de serpiente en el lugar del crimen.



En el bar,Gabriel se enterará de que Sam, joyero y eterno perdedor con



Gabriel pide una foto con Mosely y dice que irá a peinarse para fotocopiar los 6 dibujos vudú.

La otra escala vudú obligatoria era la tienda. Sorprendí a una clienta, una anciana beata llamada Mme. Cazaunoux, que iba acompañada de un perrito. Un personaje interesantísimo. Willy, por supuesto, se negó a darme su dirección, pero como Magentia me había hablado de las máscaras de animales, le pregunté por la de cocodrilo (llamado Willy Jr.) que estaba en exhibición. ¡100 dólares! Ni hablar.

Para aclarar las ideas, di un paseo por la plaza Jackson. Un estudiante de arquitectura reproducía la catedral. ¿Podría reconstruir el dibujo hallado junto a las víctimas usando los fragmentos que yo tenía? No, no aceptaba encargos. Pero, cerca de allí, un niño observaba hambriento a un vendedor de perritos calientes que, inconmovible, se dedicaba a la lectura. A cambio de mi vale por 20 dólares en libros, el vendedor me dio un perrito, que entregué al niño. El chaval, agradecido, me dijo que haría cualquier cosa por mí.

Quise insistirle al pintor, pero a éste se le voló el plano y fue a parar al centro de la plaza, más allá de los barrotes. Era mi oportunidad. El niño me lo alcanzó y, cuando lo devolví, el estudiante aceptó mi encargo.

Era tarde. Antes de acostarme, le pedí otro favor a Grace: que investigara sobre Mme. Cazaunoux. Y fue la tarde y la mañana del segundo día.

TERCER DIA: MME. CAZAUNOUX SABE MAS DE LO QUE PARECE

El 20 de junio, Grace me recibió con una hoja arrancada de la guía telefónica. ¡Cuatro Cazaunoux! Ritter había vuelto a llamar y Grace me dio su teléfono (49-09-324-3333). Ahora yo sabía que era pariente mío. También había llamado Mos, que me invitaba a presenciar un interrogatorio. Como de costumbre, leí el periódico: habría una conferencia sobre vudú en la Universidad.

Llamé a Wolfgang y supe que era mi tío-abuelo. Sentía unos temores que me parecieron injustificados y pretendía na-



Gabriel fotocopia los 6 dibujos vudú mientras la fotógrafa espera en el despacho de Mosely.



Gabriel copia los extraños dibujos de la tumba de Marie Laveau. Más tarde,



Grace ha conseguido la dirección de Malia. Para entrar, Gabriel cogerá la placa de Mosely.

da menos que yo fuera a Alemania. Sólo accedí a leer un diario con la historia de la familia, que me haría llegar.

Me dediqué a la investigación cazaunouxística. En el tercer teléfono (555-1280) reconocí la voz y supe que el perrito se llamaba Castro. En la misma página venía el teléfono de un veterinario (555-6170). Haciéndome pasar por el profesor de baile del chucho, le saqué la dirección de la dama.

Cuando me disponía a salir, Bruno pasó de nuevo por la tienda. Esta vez acallé las protestas de Grace y vendí el cuadro por 100 dólares. Presentía que me harían falta.

En la comisaría recibí la regañina de Mos, le devolví la placa y escuché el interrogatorio al detenido: un pobre diablo llamado Crash, antiguo confidente y vendedor de drogas, que estaba muerto de miedo y, efectivamente, parecía saber algo. Pero Mosely no se lo pudo sacar.

Antes de ir a la conferencia pasé por la plaza Jackson y recogí mi plano. Allí me esperaba una sorpresa: una adivina llamada Lorelei tenía otra serpiente. Mientras ella bailaba, la cortejé.

Como insinuación dejó caer su velo, que recuperé. Lo examiné con la lupa y pude recoger con las pinzas una escama de serpiente, pero al ampliarla descubrí que tampoco se parecía a la del lago.

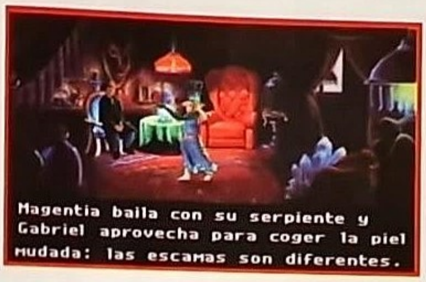
¡Otra pista falsa! Devolví el velo y Lorelei, coqueta, me leyó la mano, pero algo vio en ella que la aterrorizó y salió corriendo. Me estremecí.

La conferencia del profesor Hartridge, aunque me dormí al final, resultó ser muy instructiva. Los espíritus vudú



La placa de Mosely le permite a Gabriel entrevistar a Malia Gedde, pero ella descubrirá el engaño.

se llamaban *loa* y el círculo ritual, como el que yo tenía dibujado, *vevé*. Había muchos loa importantes como Dambalah, el dios serpiente, y Ogoun Badagris, el destructor. La sacerdotisa, o *mamaloa*, dominaba las ceremonias en los templos o hounfours y determinaba lo que había que llevar a cada cónclave, como el látigo *Fwet Kash* (¡eureka!) o el



Magentia baila con su serpiente y Gabriel aprovecha para coger la piel mudada: las escamas son diferentes.



Gabriel ve a Mme. Cazaunoux en la tienda vudú de Willie Walker. Desde entonces, tratará de entrevistarla.

ataúd ceremonial Sekey Madoulé... con el cual soñé.

Cuando el profesor me despertó, entré a su despacho. Vencí sus reticencias mostrándole mi dibujo del vevé. Le interesó muchísimo, lo fotocopió y me prometió investigarlo. Al ver la foto del crimen, confirmó mis sospechas: los elementos vudú eran auténticos. Y me dijo algo más: "cabrit sans cor" significaba cabra sin cuernos y se refería a los sacrificios humanos. Yo estaba a punto de descubrir un secreto terrible.

¿Sabría algo Mme. Cazaunoux? A aquella beata habría que engañarla para que me recibiera. Entré en la catedral y sustraje de la sacristía una camisa de sacerdote y un cuello. Visité a la dama con esas prendas, pero le pareció mal mi peinado. ¡Qué atrevida! Fui a la librería a buscar gel y me alisé el pelo antes de volver a llamar a la puerta. ¡Por fin obtuve una audiencia!

Valió la pena. Le introduje el tema vudú a partir de la frase "cabrit sans cor". Cuando se dio cuenta de que yo conocía su significado, se le soltó la lengua. Me reveló que Marie Laveau era una fachada que ocultó a la verdadera reina vudú, y que había un hounfour secreto bajo el barrio francés, cuyos tambores oía sonar. Tanto habló, que acabó sacando un brazalete vudú, antigua reliquia familiar, para que yo lo bendijera. Aproveché la ocasión para hacer un molde en arcilla de la joya.

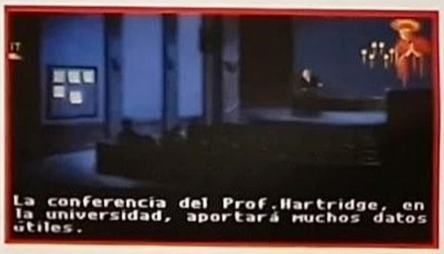
¿Cómo podía yo reproducir esa prenda? Tracé un plan: en la tienda vudú compré la cabeza de cocodrilo con mis flamantes 100 dólares y recibí, como esperaba, la poción de maestro de los juegos, para la cual yo tenía un destino. Se la di a Sam, en el bar Napoleón, que sólo necesitaba un poco de sugestión para ganarle a Markus. Victorioso y agradecido, aceptó fundir el brazalete a partir de mi molde.

¿Qué habría pasado con Lorelei? Regresé a la plaza y creí verla, pero no era ella. Se trataba de una especie de espíritu que me prohibió acercarme a Malia Gedde y desapareció. Yo estaba aterrado, pero es contraproducente decirme algo así. Fui a casa de Malia, supe que estaba en el cementerio, visitando la tumba de su madre, y allí la hallé. Le declaré mi amor. Escapó, pero supe que la había impresionado. Esa noche me visitó en la librería. ¡Por poco Grace no la deja entrar!

CUARTO DIA: LA LLEGADA DEL MIEDO

Cuando desperté el 20 de julio, Malia acababa de marcharse.

Grace no quería ni hablarme. Enseguida descubrí que algo iba muy mal: un hombre vigilaba la librería. Leí el periódico y di un salto: ¡habían cerrado el caso de los crímenes vudú! Aquello no podía quedar así. Fui a ver a Mos y lo puse verde. Me dijo que había soltado a



La conferencia del Prof.Hartridge, en la universidad, aportará muchos datos útiles.



Grace ha conseguido una hoja con 4 teléfonos "Cazaunoux". El verdadero es el 3ro. El veterinario será útil.


Al Prof.Hartridge no le gustó que Gabriel se durmiera. Pero el dibujo del vevé vudú despertará su interés.


La entrevista definitiva: el mayordomo le dice a Gabriel que Malia ha ido a visitar la tumba de su madre. Ella acabará por ceder.

Crash por falta de pruebas, que aquello se limitaba a una guerra entre mafias y que sólo abriría el caso si le demostraba que existía un culto secreto vudú en Nueva Orleans y que era peligroso. ¡Se lo demostraría!

Pasé por el bar y Max me dio mi brazalete. Como a Crash lo habían arrestado en la plaza, fui a ver si andaba por ahí y en efecto lo vi, pero huía cada vez que me acercaba. Desde el mirador, observé sus movimientos a través del telescopio: cuchicheó con un percusionista de la plaza y se retiró.

Lo encontré en la iglesia. Le enseñé el brazalete para demostrarle que yo era un iniciado y me mostró un tatuaje de serpiente que tenía en el pecho: la "marca" de la secta. Le dije que lo había visto con el percusionista y confesó: existía una mafia vudú que lo controlaba todo, hasta el gobierno de la ciudad. Eran capaces de matar de lejos y por eso él tenía tanto miedo. Con el percusionista, cuyo tambor radá servía para mandar mensajes en clave, pretendía hacer saber que no le había dicho nada a la policía. ¡Y existía el hounfour secreto! No pudo decir más... murió ante mis ojos. ¿Sería verdad que ellos mataban de lejos? Le levanté la camisa y copié el tatuaje de la serpiente.

Ya aquello me tenía mal. Fui a casa y le pedí a Grace que investigara sobre los tambores radá y sobre el dibujo del vevé.

No me podía dormir. Llamé a Malia y fui a su casa.

QUINTO DIA: LA MUERTE ME PERSIGUE

22 de julio... Grace, la perfección misma, me había conseguido un libro que hablaba de los radá y el recorte sobre un crimen ocurrido en 1810: el mismo dibujo estaba junto al cadáver. Sonó el teléfono: era el profesor Hartridge, muy excitado. Habló de la presencia de ese vevé en la revolución haitiana, de Ogoun Badagris, de un círculo dentro de otro y de la tribu Agris, en Benín. Prometí ir a verlo.


Sólo disfrazado de sacerdote y peinado podrá visitar Gabriel a Mme. Cazaunoux


Después de hablar con el percusionista, Crash, enfermo y asustado, se refugia en la catedral.

También había llegado la carta de mi tío-abuelo y el diario familiar. Lo leí. La gloria de los Ritter se había perdido cuando Gunter, un antepasado, llamado para investigar unos crímenes en Charleston, se enamoró de una hechicera llamada Tetelo a la que traicionó, no sin antes entregarle el talismán de los Ritter, clave del poder de la familia. ¿Qué esperaban de mí? Fui a la Universidad, sólo para encontrarme el cadáver del profesor, que murió de forma casi idéntica a Crash. Me sentí tan culpable como horrorizado. Pero atiné a recoger de su mesa un pedazo de papel con algunos apuntes sobre lo que había descubierto.

¿Quién estaría detrás de todo eso? Para mí el más sospechoso era el doctor John y quise tener unas palabras con él. El museo estaba oscuro... ¡y la serpiente pitón saltó sobre mí! Casi a punto de asfixiarme, encendí el ventilador y el sonido hizo huir al animal. Llegó John y me dijo que la tienda estaba cerrada.

¡Había intentado matarme! Fui a la librería para reponerme y Grace retiró algo de mi pelo. Lo cogí del cenicero con las pinzas: ¡una escama de serpiente! ¡Idéntica a la del lago! Había hallado a mi culpable.

A mi juicio ya tenía suficientes pruebas, así que fui a ver a Mos. Le hablé de los dos nuevos crímenes y le mostré las


Gabriel, disfrazado de sacerdote, entrevista a Mme Cazaunoux. Saber el significado de "cabrit sans cor" le

dos escamas, el dibujo del vevé, la nota de Hartridge y el recorte de 1810. Quedó impresionado. Dijesen lo que dijesen sus superiores, él reabriría el caso.

Esa noche no pude localizar a Malia.

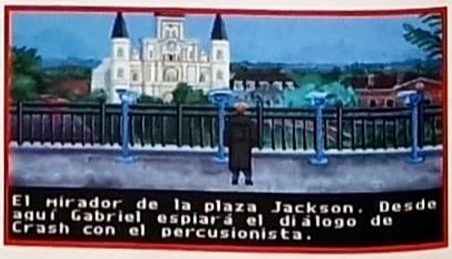
SEXTO DIA: LA NOCHE DE WALPURGIS

Cuando Grace abrió la librería el día 23 de junio, víspera de San Juan, se encontró un horrible aviso: un pollo desplumado y aún vivo, en medio de un charco de sangre. La mandé salir y lo limpié todo. Por suerte, ya no estaba el hombre que vigilaba la tienda. Leí el periódico. Esa noche ellos se reunirían, ¿pero dónde?

Un nuevo sobresalto: alguien pasó junto a la puerta y tiró un sobre. Pero se trataba de una nota de Mosely, al que habían dado "vacaciones" y ahora investigaba por su cuenta. En el sobre venía también la llave de su oficina: en ella había algo para mí.


Los telescopios del mirador permiten a Gabriel descubrir una conversación muy discreta entre Crash y el percusionista de la plaza Jackson.


Gabriel cree que Lorelei ha regresado a la plaza, pero se trata de un espíritu (¿Tetelo?) que le pide alejarse de Malia Gedde.


El mirador de la plaza Jackson. Desde aquí Gabriel espiará el diálogo de Crash con el percusionista.



Crash muere, pero ya ha dicho lo que era importante saber. Gabriel copia el tatuaje de la serpiennte.

Fui a la comisaría y no me dejaron entrar. El sargento me dijo que ahí no había ningún Mosely. ¡Increíble!

¿Dónde sería el cónclave? Fui a la plaza y usé mi libro de radá para intentar traducir el ritmo del percusionista. Convocar a cónclave... esta noche... en el pantano. ¡Ya lo tenía! Pero debía buscar la forma de burlar al sargento Frick y ver lo que me había dejado Mos. En la plaza también estaba el vendedor de esos beignets que tanto gustaban al gordo. Lo convencí para que regresara a su antiguo puesto, frente a la estación de policía.

Cuando regresé a la comisaría, el sargento se levantó a comprar beignets y me introduje, usando la llave, en el despacho de Mos.

En un cajón encontré dos emisores de señales y un equipo receptor. ¡Bien!

Para ir al cónclave necesitaba disfrazarme. Tenía mi cabeza de cocodrilo y convencí a Grace para que copiara la serpiente de Crash en mi pecho. Acudí al pantano y éste resultó ser un desafío para mi sentido de la orientación. Debía usar el transmisor de Mosely, si encontraba dónde esconderlo.

Fui al museo vudú y coloqué un transmisor dentro del ataúd, el Sekey Madoulé. Ahora debía garantizar que lo llevaran a la ceremonia. En el cementerio, en la tumba de la Laveau, había un nuevo grabado, que también copié. La comparación de ambos me permitió completar mi "alfabeto vudú". Cuando el empleado se fue, decidí dejar mi propio "mensaje" para el Dr. John. Cogí un ladrillo rojo del suelo y reproduje el primer texto, sustituyendo las palabras *Fwet Kash* por "Sekey Madoulé".



El Dr. John utiliza la pitón para atentar contra Gabriel, pero el ruido del ventilador lo salvará.



El segundo cadáver: Hartridge quiso saber demasiado. Gabriel recoge la nota con el resultado de sus investigaciones.

¡Y el Dr. John leyó el mensaje! Cuando llegué al pantano y encendí el receptor, éste mostró un punto que seguí hasta llegar al claro donde se llevaba a cabo el cónclave. Me puse mi máscara de cocodrilo y entré. El Dr. John, disfrazado de águila, me hizo un "examen de admisión", que pasé sin problemas. Yo era un experto: Dambalah es el dios-serpiente y Ogoun Badagris el destructor de hombres... y comenzó la ceremonia.

Mis recuerdos de lo que sucedió después son muy vagos. La sacerdotisa bailaba... y era Malia. De repente ya no era ella, sino Tetelo. Huí, huí... me desmayé y sentí que alguien me recogía.

SEPTIMO DIA: LA HUIDA

El 25 de junio desperté en la librería y se aclaró el misterio: Grace me había seguido. ¡Fue ella mi salvadora! Me explicó lo que mi ceguera no me permitía ver: la familia Gedde llegó a Nueva Orleans el mismo año de la expansión del vudú. ¡Pero el monstruo que dirigía todo aquello no era Malia: era Tetelo! Eso me decía mi corazón.

La cabeza me daba vueltas mientras leía el periódico. Ya se imponía una nueva conversación con Wolfgang, y lo llamé. Por fin supe lo que era un shattenjüger: un cazador de sombras, papel que correspondió a mi familia desde tiempos inmemoriales y cuyo poder se había perdido desde que Tetelo, por culpa de Gunter, se apropió del talismán. Este, buscado por los Ritter desde hacía más de un siglo, debía estar junto con los restos de la bruja: en Nueva Orleans o en su tribu natal. Le expliqué a Wolfgang lo descubierto por Hartridge y él decidió investigar esa posibilidad. Yo buscaría en Nueva Orleans. Pero volvió a aconsejarme que partiera cuanto antes: corría demasiado peligro mientras no recuperásemos el talismán.

Fui al cementerio. El cerrojo del panteón Gedde estaba abierto.

Contuve la respiración, pulsé el botón y entré... Sentí un ruido de cristales rotos y me recibió la oscuridad más absoluta.

Encendí mi linterna y empecé a abrir uno por uno los ataúdes, todos de mujeres. Las Gedde eran una especie de amazonas. Y en uno de ellos... estaba Mosely. ¡Oh, Dios mío! ¿Lo habían matado? Se me cayó la linterna y alguien me golpeó. Cuando desperté, el cadáver había desaparecido, pero en el sarcófago quedaba su cartera, con su tarjeta de crédito. Ahora yo la necesitaba más que él.

Tetelo no estaba sepultada en Nueva Orleans y ya nada me retenía allí. En mi "página telefónica" estaba el número de una agencia de viajes: 585-1130. Reservé un pasaje para Alemania, cargándo-



A Gabriel le dejan un elocuente aviso en su librería. Quizás ha llegado demasiado lejos.



Grace está aterrorizada por el aviso vudú, pero ya Gabriel no puede detenerse.



Grace está aterrorizada por el aviso vudú, pero ya Gabriel no puede detenerse.



El libro que consiguió Grace le permite a Gabriel traducir el ritmo de los tambores y descubrir el lugar del cónclave vudú.



Grace copia el tatuaje de la serpiente en el pecho de Gabriel. Así él podrá asistir al cónclave del pantano.

selo a la tarjeta del pobre Mos. Me despedí de Grace y fui a avisar a la abuela, pero ya la buena de Grace lo había hecho por mí. Tomé el avión.

Así te conocí, en Schless Ritter, y supe de la partida de Wolfgang. Según él, ahora el castillo era mío. Eso me daba muy mala espina. Inspeccioné mis flamantes posesiones y descubrí los vitrales de la capilla. Por ti supe que se trataba de la ceremonia de iniciación de los Ritter como shatennjüger. Volví a mirarlos: lavarse las manos, cortarse el pelo, un cáliz en un altar sobre el mar, sangre en el cáliz, arrodillarse y leer un pergamino. Pero no había Ritter que me asesorara en mi iniciación.

Tendría que inventármelo todo yo. En mi habitación, en una vitrina, hallé el pergamino de marras, así como un orinal que, a falta de algo mejor, usaría de cáliz. Abrí la ventana y lavé mis manos en la nieve. Cogí una tijera y me resigné a cortar mis cabellos ante el espejo. Bajé, cogí la daga de los cazadores de sombras de la pared, te pedí sal para remedar el mar y entré a la capilla para completar el ritual. Coloqué el orinal sobre el altar y vertí en él la sal. Me corté con el cuchillo para que mi sangre cayese en el "cáliz". Me arrodillé y leí el juramento. Ya me sentía shattenjüger.

Y esa noche soñé. Se me apareció un dragón y me dijo que me debía purificar. Lo maté y se convirtió en Malia, que a su vez se transformó en una llave.

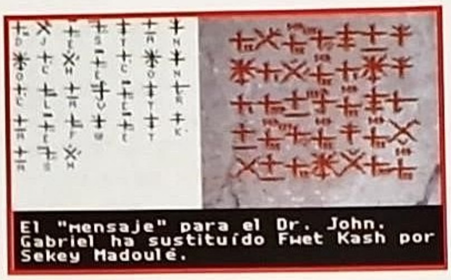
OCTAVO DIA: TRAS LA PISTA DE WOLFGANG

Cuando desperté, la llave de mi sueño, por increíble que pareciese, estaba sobre la mesita de noche. Con ella se abría una misteriosa puerta de mi alcoba, que era la de la biblioteca.

Decidí repetir la investigación llevada a cabo por Wolfgang.

Del libro sobre Benín pasé de obra en obra hasta llegar a un mapa, en un volumen sobre antiguas excavaciones: el do-


El rastreador le permite a Gabriel llegar al lugar del cónclave, en el pantano, y entra con su máscara de cocodrilo.


El "mensaje" para el Dr. John. Gabriel ha sustituído Fwet Kash por Sekey Madoulé.


Gabriel mete el rastreador dentro del Sekey Madoulé del museo vudú. Dejará un "mensaje" en el cementerio para que el Dr. John lo lleve al cónclave.

ble círculo que yo había visto en sueños estaba en la región de la tribu Agris, en Benín. Ese fue el mapa que te mostré para que me sacases pasaje a Africa. Ahora ya sabes que la tarjeta de crédito era la de Mosely.


Malia no es Malia. Tetelo se posesiona de ella durante los cónclaves vudú.

NOVENO DIA: EL SACRIFICIO DEL VIEJO SHATTENJÜGER

Llegué a Benín y comencé a explorar el doble círculo de piedras.

Sólo había acceso al exterior, dividido en doce salones. Todos ellos ostentaban un mosaico, algunos caídos y otros no. Cada mosaico mostraba una cantidad de serpientes y sólo quedaban dos fijos en la pared: el de 7 y el de 12. Guía suficiente para recoger los otros diez y colocar cada uno en el salón correspondiente, según la cantidad de ofidios: de 1 al 12. En uno de los salones recogí un bastón en forma de serpiente.

También observé que el mosaico de la sala siete estaba sobre una especie de puerta.

¿Qué hacer con el bastón? En mis sueños eran recurrentes las tres serpientes y en ese mosaico lo hundí. Sentí que algo se abría... ¡pero unas momias cobraron vida! ¡Y yo tenía que llegar al salón siete! Pude pasar a las momias de los salones 3 y 4, y rodear a la del 5, pero ya en el 6 había tres. Demasiadas. Usé una liana para saltar sobre ellas y caí en la sala deseada, a la que al mismo tiempo llegó Wolfgang, cual Samuel Stanley, que me saludó con el consabido "Doctor Livingstone, supongo", y se puso a combatir a los monstruos armado de una antorcha. Pasé la puerta, pulsé un botón para cerrarla y ambos escapamos por los pelos.

Estábamos en el círculo interior.

Leímos los textos de una especie de altar. Hablaban del hallazgo de un ídolo brillante, secreto del poder de los Agris, ahora incrementado con el talismán de los Ritter. Con unas barras intentamos levantar la tapa del altar, ¡sabíamos que allí estaría el talismán!, pero se necesitaba algo más: un corazón humano. Se trataba de una piedra de sacrificios.

Wolfgang me engañó. Me mandó a extraer el corazón de una momia que yacía por ahí cerca. Todo fue un pretexto para


Gabriel descubre la verdad: ¡Malia es la sacerdotisa del hounfour secreto vudú de New Orleans!


Gabriel, bajo los efectos de la droga, se acerca al círculo en que baila la sacerdotisa vudú.


Comienza el cónclave del pantano. Gabriel ha respondido correctamente a las preguntas del Dr. John.


Gabriel, drogado por el Dr. John, se quita su máscara de cocodrilo.



Gabriel huye del cónclave del pantano, perseguido por Malia-Tetelo. Grace le salvará la vida.



Gabriel revisa todos los ataudes del panteón de los Gedde, buscando los restos de Tetelo y el talismán de los Ritter.

arrancarse el suyo y, con un último esfuerzo de su indomable voluntad, ponerlo en el altar. Así fue, Gerde. Nunca te lo había contado. No llores por el héroe que sacrificó su vida para redimir a Gunter y conseguir que los Ritter recuperasen su poder. Murió como él quería: como un verdadero shattenjüger.

DECIMO DIA: MALIA, GRACE, YO... Y TETELO

Regresé a Nueva Orleans con el talismán. La librería estaba vacía y se veían señales de lucha. Una nota de Malia, hecha en un momento de lucidez en que Tetelo no la poseía, lo explicaba todo: ¡habían secuestrado a Grace! Oí un ruido y alguien salió de mi cuarto...

¿Mosely? ¡No estaba muerto! Investigaba la cripta y se ocultó en el ataúd cuando oyó llegar a alguien. Fue él quien me golpeó.

Después de contarnos nuestras aventuras, establecimos un plan para salvar a Grace: yo buscaría el hounfour secreto y colocaría en él un transmisor,



A diferencia de lo que hizo Gunter con Tetelo, Gabriel no traiciona a Malia e intenta salvarla.



Gabriel sigue los pasos del ritual de los Ritter: se lava las manos en nieve, se pela y recoge el orinal y el pergamino de la pared.

para que él pudiese llegar también. ¿Pero dónde?

Recordé un orificio en forma de moneda en uno de los confesionarios de la catedral... y ahora yo tenía un bastón. Lo introduje en el agujero y la caseta se convirtió en un ascensor que me hizo descender a los infiernos, cual nuevo Orfeo.

¿Conseguiría salir con Eurídice? Dejé el transmisor y el bastón bajo el banco del confesionario y salí. El ascensor subió. De momento, estaba solo ante el peligro.

El hounfour secreto. De nuevo un círculo exterior con doce puertas y uno interior, con tambores radá y un altar de sacrificios. De las puertas exteriores, tres estaban cerradas: la 1, la 8 y la 11. Se necesitaba una tarjeta para abrirlas. En la sala siete me hice de dos máscaras con sus respectivos trajes: una para mí y otra para Mos. En la tres pude vislumbrar a Malia, hablando con el espíritu de Tetelo e intentando salvarme, ¡sabía que ella me quería! En la sala dos estaba el pérfido doctor John, orando. De la pared colgaba una tarjeta magnética, pero era peligroso intentar cogerla con él allí. Por suerte, en la sala cuatro, en una oficina, descubrí un librito: los códigos radá de los miembros de la secta.

Decidí jugarme el todo por el todo: usé el librito con los tambores del círculo interior y convoqué al "hermano águila" (el Dr. John) al hounfour. Escapé por una puerta mientras él se acercaba por la otra y sustraje la tarjeta de la sala dos.



Gabriel conoce a Gerde en el castillo e inspecciona su flamante propiedad.

Así pude abrir la puerta uno, llena del mal habido dinero de la mafia vudú (ahora sabes de dónde salieron los fondos para restaurar Schless Ritter) y la ocho... en la que estaba Grace, inconsciente. ¡Pronto la llevarían al altar de sacrificios!

Tras de mí entró Mosely, que había logrado seguir la señal, pero no había forma de despertar a Grace. Para hacerlo tuve que emplear el poder del talismán. Entre los tres trazamos un plan: Mosely y yo nos disfrazaríamos y ella "se haría la dormida".

Cuando llegó el Dr. John nos tomó por miembros de la secta y ambos asistimos a la ceremonia.



Es hora de escapar de New Orleans. La tarjete de crédito de Mosely le permite a Gabriel viajar a Alemania.



El castillo Shless Ritter, en Rittesberg, Alemania, hogar de los Ritter y ahora propiedad de Gabriel.

Cuando Tetelo, "montada" sobre Malia, se dispuso a matar a Grace, la detuve momentáneamente con el talismán. El tiempo suficiente para que Grace saltara del altar. El Dr. John la atacó y Mos lo liquidó de un disparo. La sangre del canalla hizo que la piedra se levantara, mostrando el ídolo de la tribu Agrís. Casi todos huyeron. Sólo quedamos Grace, Mos, yo... y Tetelo.

Ese demonio era muy poderoso. Sólo había una forma de proteger a mis amigos: sacrificarme y darles el talismán. Así lo hice y ellos pudieron escapar. Tetelo, llena de ira, se dispuso a matarme. Desesperado, invoqué a Malia. Ella intentó resistir... me dio tiempo para coger el ídolo y destruirlo. Ya Tetelo no tenía poder.

El suelo se abrió y Malia cayó por la grieta. Yo no la traicionaría, como hizo Gunter. Extendí mi mano para intentar salvarla, pero no pude evitar su muerte. Quizás fue lo mejor.

Y ahora, terminado el dominio de los Gedde y desaparecida Tetelo, con la ayuda de Grace y del talismán intento recorrer el camino perdido... el camino de los shattenjüger.

JULIAN PEREZ



Los últimos pasos del ritual: Gabriel coloca el "caliz" en el altar y le pone sal y sangre, se arrodilla y lee el pergamino.

ARE YOU AFRAID OF THE DARK

TIPO: **AVENTURA**
COMPAÑIA: **VIACOM NEWMEDIA**
DISTRIBUIDOR: **CIC**

Are You Afraid of The Dark

CUENTOS DE ACAMPADA

Una vez más, los chavales del *Club de la Medianoche* se reunieron en torno a la hoguera. El maestro de ceremonias arrojó un puñado de cenizas al fuego y todos prestaron atención. El invitado, un tanto nervioso porque de la votación dependía su ingreso, comenzó a narrar su historia. Su título era...



Alex no creía en la magia. Eso era un hecho. Terry, su hermana menor, se había resignado a vivir con ello. Por eso aquel fin de semana que pasaron con el tío George, que vivía enfrente del cerrado teatro Orpheo, la niña dio un suspiro de alivio cuando pudo convencer a su hermano y ambos fueron a inspeccionar el lugar.

Según se contaba, Orpheo había sido un gran mago. De los mejores. Hasta la aciaga noche en que, al intentar hacer su famoso número del teletransporte con su hija Elizabeth, ésta desapareció... para siempre. Desde entonces, el mago se volvió loco. Después de eso ocurrieron una serie de extraños accidentes y el teatro cerró en 1928. Muchos aseguraban que aún lo habitaban los fantasmas de los actores.

TRAMPA PARA INCREDULOS

Después de merodear por la fachada delantera y leer viejos pasquines, en un callejón lateral creyeron ver, a través de una ventana, a una mujer decapitada, que se paseaba como si tal cosa. ¡Qué miedo! Venciendo la reticencia de Alex, Terry intentó abrir una puerta. Al principio parecía que no tendría éxito pero, de repente, comenzó a abrirse sola... ¿Cómo detener a una niña amante de la aventura? Ambos entraron... y quedaron encerrados. Ante ellos, la decapitada y luego... ¡el mismísimo Orpheo! ¿O acaso su fantasma? Horrorizados, intentaron salir por donde habían entrado, pero una trampilla se abrió y la niña cayó por ella. "Sigue por el corredor hasta mi Museo de Rarezas", aconsejó, al parecer amable, Orpheo. "Ya encontraremos otra salida".

Eso intentó hacer Terry, pero una telaraña la detuvo. ¡Qué asco! Venciendo su repugnancia, la rompió con un hueso que encontró por allí cerca y abrió la puerta que estaba al final del pasillo. Se trataba, en efecto, del Museo de Rarezas.

¡Y sí que lo eran! Una tenia gigante, una momia, un gorila cíclope... Terry bebió de una supuesta fuente de la juventud y creyó ver envejecer su imagen. A través de una trampilla, oyó una discusión entre Orpheo... ¡y Alex! ¡Ese mago loco estaba encerrando a su hermano! Terry intentó salir de allí y un horrible espectro femenino la detuvo. Desesperada, miró en una bola de cristal. Una figura apareció... ¡la decapitada! Pero la voz era amable y tranquilizadora: "Estás en un grave peligro, Terry. Debes salir de



ENDEREZAR EL CANDELABRO REVELA OTRA PUERTA, ESTA VEZ EN EL BAÑO DE LAS CHICAS

aquí antes de que Orpheo regrese. Para ello necesitarás ojos en la espalda".

Ojos en la espalda... Entre las curiosidades había una cobra disecada. Terry le dio la vuelta a la mesa y tocó los anteojos de la capucha. Junto al ataúd de la momia se abrió una puerta secreta. La niña salió. Estaba en el museo de cera.



LA ESFERA DEL MUSEO DE RAREZAS. "PARA SALIR DE AQUÍ NECESITAS OJOS EN LA ESPALDA

LOS SIEMPRE SINIESTROS MUSEOS DE CERA

Al mirarlas de cerca, las figuras parecían cobrar vida. Algunas intentaban decir algo: Edgar Allan Poe escribía incansablemente "Cuidado con la maldición de Orpheo"; a través de la lupa de Sherlock Holmes, Terry vio una cajita verde que se abría con una llave de igual color (dentro había un par de ojos); el telescopio de Galileo le permitió ver a su hermano; y, por último, en el libro de magia de Merlín, apareció el rostro del célebre hechicero que dijo: "El secreto está en los ojos, uno verde y otro azul".

Terry no tenía idea de qué significaba todo aquello, pero memorizó cada detalle. A la salida del corredor de los monstruos (los clásicos Frankenstein, Drácula, el hombre lobo y una momia a la que la niña no se quiso acercar) había una puerta de servicio. Entró por ella. Se trataba del taller de fabricación de figuras. Lo primero que vio fue una cabeza de cera en un estante y abajo, en un cajón, ojos de varios colores. Recordando lo que había dicho Merlín, Terry colocó uno azul y otro verde en la figura. Algo ocurrió. La niña no sabía exactamente qué.

Valía la pena inspeccionar aquel taller, a pesar de los siniestros moldes de ella misma y de Alex que vio preparados.

Rodeando unas cajas, descubrió una puerta secreta en la pared (¿abierta por los ojos de colores?). Ocultaba una curiosa habitación en la que la niña encontró, sobre una máquina de coser, una llave esquelética, que se guardó. Sobre otra mesa había unas gafas. Les faltaba una de las lentes, que estaba sobre un cuadro. Arregladas las gafas, Terry se las probó y una escena salida del pasado se desarrolló ante sus ojos: Orpheo tenía dos hijas, Elizabeth y Mary, pero fue Elizabeth, la menor, la seleccionada como asistente del mago. Mary decidió vengarse... ¡Sería ella la estrella del espectáculo! Se repetía la historia de Caín y Abel. Terry se quitó las gafas.

Como la otra puerta de la habitación estaba cerrada, Terry regresó al taller. Encima del hirviente depósito de cera derretida creyó vislumbrar un objeto. ¿Qué era? Trepó por las cajas hasta el techo y abrió la llave de irrigación. La cera se solidificó y Terry pudo ver mejor el misterioso objeto: ¡la cajita de la lente de Holmes! Sólo que la niña no tenía la llave verde.

Junto al cajón de ojos había otro de velas. Terry se apropió de una y aban-



LA LUPA DEL SHERLOCK HOLMES DE CERA INDICA EL ESCONDITE DE LOS OJOS DE ORPHEO.

donó el taller. Podía haber lugares muy oscuros en aquel teatro abandonado.

Ya era hora de abandonar el museo de cera. Terry salió por una puerta que conducía al lobby inferior y, al escuchar unos prehistóricos gruñidos tras de sí, subió corriendo las escaleras. Había llegado al lobby principal. Al superior no podía seguir: al intentarlo vio pasearse a Orpheo por aquellos predios.

También resultaba imposible abrir las puertas de salida del teatro. En la caseta de venta de entradas, Terry hojeó un viejo programa que hablaba de todos los miembros de la "troupe": el propio Orpheo, sus hijas Elizabeth y Mary, el escapista Aldo (discípulo de Houdini), el payaso Frederico, la técnica Felicia (¿la decapitada?), la vestuarista Roberta, la escenógrafa Sarah y... en las últimas páginas ¡Alex y ella!, que esa noche serían los ayudantes de Orpheo en el número del teletransporte. ¡Oh, no! ¿Correrían la misma suerte de Elizabeth?

CINCO OBJETOS MAGICOS

De vuelta en el lobby, Terry pasó por la puerta de empleados para seguir investigando: un largo corredor con una salida final y otra lateral, por la que la niña entró a una oficina.

Inspeccionó los cajones, vio una nota de Felicia a Orpheo acerca de los "accidentes" del teatro y... ¡apareció el mago para convertir la puerta en pared de ladrillos, dejándola atrapada!

¿Qué hacer? Un abrigo se había caído de una percha. Terry lo colocó en su lugar y, sin quererlo, abrió una puerta secreta.

¡Qué alivio! Salió por ella y se vio una vez más en el lobby.

Junto a la puerta de la platea, la Decapitada (al parecer se trataba de una amiga) apareció una vez más y escribió unas palabras: "Tu hermano está en el nivel inferior". Está bien, pero ¿cómo se llegaba allí? Decidida, abrió la puerta de la platea, atravesó la sala, repleta de figuras de cera, pasó por el foso de la orquesta, también de cera, y encontró la habitación de reparación de vestuario, a la que entró. Un espejo. Terry se miró en él, su imagen se borró... y apareció la Decapitada.

"Soy Felicia -dijo la imagen-. Los fantasmas de los actores vagamos por aquí sin reposo, a causa de la maldición de Orpheo. Mucho hemos pensado en cómo romperla y quizás tú puedas hacerlo. Escucha bien. Debes hallar cinco objetos mágicos, que creemos ocultó Mary, la hija mayor del mago. Se trata del medallón, la capa, la vara mágica, el sombrero y los ojos de Orpheo. Hay que colocarlos en una estatua de cera del mago, que está en algún lugar del piso superior. Es la única posibilidad. Y



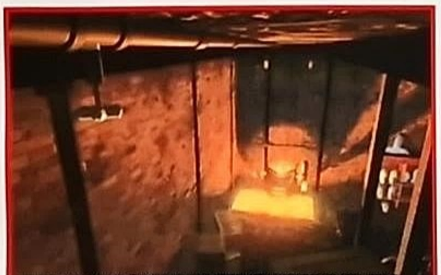
ORPHEO ENCIERRA A TERRY EN ESTA HABITACIÓN. COLGAR EL ABRIGO ABRE UNA SALIDA.



LAS 5 PALABRAS ORDENADAS LIBERAN UNA PUERTA... QUE TERRY NO DEBE ABRIR

deberás hacerlo antes de la medianoche, hora en la que él intentará, contigo y con tu hermano, el número del teletransporte."

No pudo decir más. Se oyó la voz de Orpheo, que se acercaba, y Terry se deslizó por el conducto de la ropa sucia para escapar.


SUBIR POR LOS CAJONES PERMITE ABRIR EL GRIFO Y ENFRIAR LA CERA DEL TANQUE

Ahora sabía que tenía dos enemigos: la siniestra Mary (cuya amenazadora imagen se le aparecía con frecuencia) y el enloquecido Orpheo (que en un descuido podía atraparla para convertirla en asistente de un espectáculo fatal). Los demás fantasmas podían ser unos aliados.

LA PUERTA DORADA

En la habitación a la que había llegado ahora había cinco armarios.

El número cinco estaba cerrado. "No abrir nunca", ponía. En el cuatro, unas máscaras fantasmales decían una palabra cada una.

Si se ordenaban éstas, la frase era: "Nosotros podemos abrir el armario cinco" y la puerta, en efecto, pareció desbloquearse, pero Terry no se decidió a probar. Sobre todo porque en el armario dos un títere con voz de Orpheo le dijo: "¿Por qué no abres el armario cinco?"

Pero el más interesante era el armario uno. Contenía varios abrigos y en un bolsillo había una nota para ella: "Tu hermano está en el sótano", repetía, pero daba un dato adicional: "Debes buscar la puerta dorada".

El armario tres era un elevador que la llevó de nuevo al museo de cera. ¡Muy interesante! Inspeccionando mejor el museo, encontró una puerta detrás de unas cortinas, justo a la entrada del salón de los animales mitológicos. Encendió su vela para adentrarse en la oscuridad y llegó al sótano, lleno de máquinas.

Ya aquello iba tomando forma. Terry comenzaba a conocer aquel teatro. Pero aún le quedaba mucho por explorar.

De momento, aquel era el famoso nivel inferior y por allí debía estar la puerta dorada. Terry exploró palmo a palmo el sótano, vio que desde él podía regresar a la habitación de los armarios, tomó nota de la posición de la sala de calderas y, por fin, en un rincón, halló la famosa puerta dorada. Tras ella escuchó la voz de su hermano, pero de momento no tenía llave para abrirla. La esquelética no servía.

La niña atravesó el sótano, pasó otra vez por la habitación de los armarios y llegó a un cuarto de desahogo. Junto a la puerta de éste había una mesa con varios cubos de pintura. Del dorado surgió una mano con una nota: "Para liberar a Alex necesitarás un toque de Midas".

Terry pasó junto a una gran pelota y, detrás de unas mamparas, halló un escritorio junto a un esqueleto que colgaba de la pared. ¡La llave era de allí! Dentro del cajón había un picaporte. Terry extendió la mano para cogerlo y... ¡el esqueleto cobró vida!

Perseguida por aquel amenazador espectro, la niña corrió, tan rápido como pudo, hasta la sala de calderas y se encerró en ella. ¿Se habría ido el monstruo? Entreabrió para ver y... ¡allí estaba! Pero, decididamente, la suerte estaba a su favor: el ca-


LA VARA MAGICA DE ORPHEO PERMITE EXTRAER LA LLAVE DE LA PUERTA DORADA DEL BOLSILLO DE LA FIGURA DE HOUDINI, SEGUN REVELO ALDO

lor de las calderas disolvió al espíritu y Terry se vio libre de su perseguidor.

Tras regresar al escritorio para apropiarse del picaporte por el que tanto había sudado, Terry continuó su exploración. El cuarto de desahogo tenía al final dos escaleras, una de ellas en espiral. Ambas conducían a la zona, ya visitada por ella, en que estaban el cuarto de vestuario y el foso de la orquesta. Pero ahora encontró algo más: el corredor de los camerinos.

Estos eran tres. El de Mary estaba cerrado. En el de Elizabeth, la niña se le apareció en el espejo. Le dijo que estaba en una especie de limbo, al que había ido a parar cuando falló inexplicablemente la teletransportación, de una cabina a otra, en el escenario del teatro. Ella sospechaba de su hermana Mary, y Terry sabía que tenía razón.

Por último, estaba el camerino de Aldo, el escapista. A la puerta le faltaba el picaporte, pero ya Terry lo tenía en su poder, así que entró. Como siempre, el espejo se convirtió en medio de comunicación y Aldo, otro fantasma amigo, habló a través de él.

El maestro de las fugas, asfixiado en uno de los "accidentes", podía ayudar a liberar a Alex. Lo que se necesitaba estaba en la figura de Houdini, del museo de cera, pero Terry necesitaría la vara mágica de Orpheo.

LA MUSICA QUE VES

¡A seguir explorando! La escalera de caracol continuaba hacia arriba y Terry llegó al escenario. Una soga hacía descender las famosas casetas de teletransporte y la niña la desató para curiosear un poco. Entró en una de las casetas, pulsó el botón y... nada. Aquello continuaba averiado.
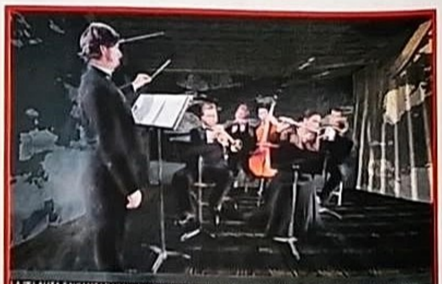
¿Qué le quedaba por ver de las zonas a las que tenía acceso? En el lobby, en el baño de las chicas, enderezar un candelabro le reveló otra puerta secreta, que se abría a un corredor que comunicaba


LA LLAVE ESQUELETICA ABRE UN ESCRITORIO DEL CUARTO DE DESAHOGO, PERO UN FANTASMA ATACARA A TERRY. HAY QUE "QUEMARLO" EN LAS CALDERAS.

también con el escenario. Y nada más. ¿Dónde estaría la vara mágica? ¿Y la llave verde (era evidente que aquella cajita contenía los ojos de Orpheo)? ¿Y los otros tres objetos? Estaba bloqueada.

Nada mejor que una bola de cristal para las almas desorientadas.

Terry regresó al Museo de Rarezas y la esfera volvió a hablar: "La música es


LA "FLAUTA ENCANTADA" HA DISPARADO SU DARDO. LA VARA MAGICA ESTA EN LA FUENTE

la clave. Pero no la que oyes, sino la que ves".

¿Música? ¡Al foso de la orquesta! El director de cera tenía una partitura: "La flauta encantada". ¿Lo estaría de veras? Terry fue a coger la flauta y, ¡zas!, algo salió disparado y se clavó en la frente del impasible director. ¡La vara mágica de Orpheo!

Ahora, a la figura de Houdini. Terry fue recorriéndola con la vara y, en el bolsillo, apareció una llave. ¿Sería la de la puerta dorada? ¡Lo era! Terry la abrió y... encontró a su hermano vivo, pero dividido en tres partes, metidas en sendas cajas. Orpheo estaba haciendo de las suyas.

Terry no podía dejar a Alex así. Armó las cajas como si se tratara de un rompecabezas y, ¡qué alivio!, Alex volvió a ser el mismo. La puerta dorada había vuelto a cerrarse. Debían buscar otra forma de salir de allí.

En un extremo de la habitación había una caseta de teletransporte. ¿Funcionaría? Era peligroso, pero no tenían otra alternativa. Cuando se disponían a entrar apareció otro fantasma, esta vez el de Roberta (uno de los "accidentes" la había cortado en dos). Les repitió lo de los cinco objetos mágicos pero, según ella, no bastaba con esto: también había que sacar a Elizabeth del limbo en que estaba. Sólo así los fantasmas recuperarían la paz.

En la caseta sólo cabía uno de ellos. Alex decidió ser el conejillo de indias, Terry lo seguiría después. Entró y vio varios botones. Le indicó a su hermana cuál iba a pulsar, lo hizo y... nada pudo hacer la chica. Orpheo apareció y se apoderó de ella. Los papeles habían cambiado.

LA CANCION DEL PAYASO

Alex había pulsado un botón con la imagen de la luna. Y el destino era el techo del teatro. Intrigado por la tardanza de Terry, caminó hacia el letrero lumínico frontal y lo encendió.

Quizás alguien acudiera atraído por las luces y los sacara de allí. Vana esperanza. Probó una entrada situada junto al letrero, pero ésta conducía a una puerta que no podía abrir.

Seguro ya de que algo le había pasado a Terry, volvió sobre sus pasos y salió del techo por una puerta que estaba en el otro extremo del mismo. Descendió hasta llegar a un pequeño corredor en el que una soga encantada levantó su extremo del suelo y lo miró amenazadora. Asustado, Alex cogió el contrapeso que estaba atado al otro extremo y lo tiró por la borda, haciendo desaparecer la soga.

Tras descorrer un cerrojo, Alex llegó a un corredor que lo condujo al lobby superior del teatro. Por el inferior vio moverse a Orpheo y desistió de bajar las grandes escaleras.

¿Qué habría en el desierto teatro? Alex abrió las grandes puertas que conducían al balcón. ¡La sala estaba llena de figuras de cera que murmuraban! Y alguien actuaba en el escenario... Alex cogió unos prismáticos y miró. ¡Otro fantasma! Se trataba del payaso Frede-



EN EL TERCER PISO ESTA EL ACERTIJO DE LOS FANTASMAS (SON EL 1 Y EL 4), QUE ABRE LA LA PUERTA QUE CONDUCE AL ZOO TELETRANSPORTE Y A LA PUERTA ATAUD



EL FERETRO VACIO DE ORPHEO. TRAS LA LOSA DE LA PARED DE LA IZQUIERDA ESTA EL SOMBRERO MAGICO. SERA NECESARIA UNA PALA PARA HACER PALANCA.

rico, atravesado por multitud de espadas. Su canción hablaba de la maldición y de lo que debía hacer Alex (mover los ojos de un cuadro y buscar una bola de cristal con una serpiente). Al final de la misma, el actor espectral sacó un objeto y lo lanzó al aire. El chico lo atrapó: ¡la capa de Orpheo!

Terry seguía sin aparecer, pero Alex iba por buen camino. Ya tenía uno de los objetos que podía salvarlos. En el lobby había una gitana de cera con una bola de cristal. En la esfera, el chico vio la ubicación de otro de los objetos: el sombrero estaba oculto detrás de una losa azul, en algún lugar del teatro. El espectro de Mary apareció, convertido en monstruosa araña y alejó al chico del retablo.

¿Y ahora qué? Un segundo corredor que salía del lobby conducía a puertas clausuradas. Alex probó con la escalera


LOS DESTINOS DE LA CABINA MAESTRA DE TELETRANSPORTE, SITUADA EN EL TALLER DE MAGIA, LA HABITACION DE LA PUERTA DORADA.

que llevaba al tercer piso y se encontró con un letrero en la pared. En él se veían tres filas de cuatro figuras: la primera, de "fantasmas", la segunda de "no fantasmas" (bastante más feos). Y en la tercera preguntaban: ¿Cuáles son los fantasmas? Se trataba de dos figuras de la fila uno y otras dos de la segunda, pero vistas desde otro ángulo. Alex escogió correctamente la 1 y la 4, y ante él se abrió una puerta secreta.

UNA TUMBA VACIA

La entrada conducía a un diminuto cuartucho, con un ataúd que ocultaba otra puerta y... ¡una caseta transportadora! A Alex le interesó más esta última, puesto que uno de los destinos marcados en los botones era, al parecer, el cuarto de magia que había sido su prisión y en el que había perdido de vista a su hermana.

Pulsó el botón y se vio, en efecto, en el cuarto de marras, pero allí no estaba Terry. ¿Habría ella pulsado otro botón por error? Alex entró en la caseta y decidió probar fortuna con otro destino. Esta vez, temiendo lo peor, pulsó uno que tenía dibujado un féretro.

La alusión no podía ser más clara. Alex se vio ante un gran panteón, al que la oscuridad le impidió entrar de momento.

Armado de una lámpara que encontró por allí cerca, el chico se aventuró en el interior. ¡El ataúd de Orpheo! Alex lo abrió...

¡Qué extraño! Estaba vacío. Y en la pared... ¡la losa azul que mostró la gita-


ALEX SE HA APODERADO DE LA CORREA, PERO AHORA HABRA DE LIBRARSE DE ESTE "MONSTRUO ELECTRICO", ENCERRANDOLO EN UNA BOMBILLA.



LA ESCALERA ASCENDENTE DE LA SALA DEL REFLECTOR CONDUCE A UNA PEQUEÑA ZONA DESDE LA QUE SE PUEDE VER, PERO NO COGER, LA CORREA NECESARIA PARA EL MEDALLON

na! ¡Tras de ella se ocultaba el sombrero! ¿Cómo separarla de la pared?

Alex salió del panteón y exploró los alrededores. Más tumbas. Allí estaban sepultados todos los miembros de la compañía, destruídos por los "accidentes". La de Elizabeth, por supuesto, estaba vacía. De una de ellas, ignorando la advertencia de la insistente figura de Mary, el chico cogió una pala, con la que separó la losa azul de la pared. Ya tenía el sombrero mágico.

Y ahora, ¿cómo salir de allí? Alex regresó al cementerio y siguió mirando las tumbas. Al final de la fila, dos nombres en las lápidas lo hicieron estremecer: Alex y Terry. Una figura fantasmal con el rostro de su hermana se levantó de una de ellas. ¡Oh, no! ¿Había muerto Terry? No. La lápida se rompió y apareció una nota: "Tu hermana está encerrada en la habitación cuya puerta tiene una O". Frente a la "tumba de Terry", Alex halló la salida buscada. De nuevo estaba en el cuarto de magia.

LOS TRES NUMEROS DE LA FLOTANTE SARAH

Quedaban dos destinos por explorar y en uno de ellos podía estar Terry. Alex probó el botón que tenía dibujado un reflector y fue a parar a la sala de luces. Pero allí nada parecía funcionar.

Una nota en la pared de la habitación contigua le reveló la razón: Orpheo había estropeado los controles. Alex oyó un ruido y miró por la ventana: ¡una mujer flotaba! Se trataba de Sarah, la luminotécnica, condenada a una eterna levitación por otro de los "accidentes". "Arregla las luces", dijo ella. "Pueden serte útiles."

¿Cómo hacerlo? Como por arte de magia, un número apareció escrito en la pared: 4. Alex fue a la sala de control, encendió el interruptor general y luego levantó la palanca cuatro. Nada.

Volvió a mirar la pared de los números: ahora debajo del 4 había un 6. Un nuevo intento, un nuevo vistazo y la trilogía se completó: 4, 6, 10. ¡Esos eran los interruptores! Ahora podía encender el reflector grande y éste funcionó. ¿Para qué sería útil? Alex miró por la ventanilla: ¡el medallón de Orpheo colgaba de una lámpara!

Aunque ya sabía dónde estaba el objeto mágico, éste resultaba casi inaccesible. Alex subió por una escalerilla de la sala de luces para ver si llegaba a algún sitio. Sólo tuvo acceso a una reducida porción del casi destruído andamiaje superior. Desde allí pudo ver una soga con una correa, apropiada quizás para obtener el medallón, pero que tampoco podía alcanzar.

El chico salió de la sala de luces y casi se da de narices con la "puerta O". Allí estaba encerrada Terry, pero nada podía hacer por ella sin una llave. "Busca los objetos mágicos", insistió su hermana. ¡Los buscaría! Tenía que descubrir una forma de llegar al medallón.

UNA JAULA PARA UN MONSTRUO ELECTRICO

Recordando una puerta que había visto cuando bajó del techo, Alex fue a ella y la abrió. Ante él había una escalera en espiral. Abajo, para no perder la costumbre, merodeaba Orpheo.



EL ACERTIJO DE LOS FANTASMAS CONDUCE A UN CUARTICO CON UN TELETRANSPORTADOR Y ESTA PUERTA-ATAUD A LA ZONA DE LOS ANDAMIOS EN LA QUE ESTA EL MEDALLON.

Hacia arriba estaba otra zona del andamiaje. ¿La del medallón, quizás? Alex la recorrió y no vio el objeto, pero sí llegó a la soga que había visto antes. "Algo es algo", se dijo, y la recogió.

Y, de repente, un monstruo eléctrico, lo más similar a una pesadilla, saltó ante él. Alex corrió por los andamios hasta llegar a una bombilla desconectada que había visto antes. La conectó y el monstruo subió por el cable. ¡Ahora! Desenchufada de nuevo la bombilla, la bestia quedó apresada en una jaula de cristal. Sin perder más tiempo, el chico abandonó esos andamios en los que varias almas en pena se quejaban sin cesar.

¿Y el medallón? Alex regresó al ataúd-puerta que había visto junto a la caseta de teletransporte y en esta ocasión lo abrió.



SEGUN LO INDICADO POR SARAH, ALEX MUEVE LOS INTERRUPTORES 4,6,10. LUEGO ENCENDERA EL GRAN REFLECTOR PARA VER DONDE ESTA EL MEDALLON.

¡Eso era! Otra zona de los andamios. Alex subió, subió... y llegó a un boquete de una cúpula desde el que se veía la lámpara con el medallón. Usando su soga a modo de columpio, obtuvo el tan preciado objeto.

Se estaba quedando sin ideas. En la caseta de la sala de magia había un destino aún no visitado: el marcado con unas escaleras.

Alex probó suerte y llegó a una minúscula habitación. De la pared colgaban dos llaves: una verde grande y una roja pequeña.

Se apropió de ambas. Una puerta lo condujo a otra habitación, algo más grande, que parecía no tener salida. Una caja púrpura, un espejo, un biombo con un unicornio y una maqueta...

De repente, en el espejo se formó la figura de Terry, que discutía con Orpheo. El mago salió y la niña se quedó sollozando: "Si tuviera la llave verde para abrir la cajita que vi", decía. La imagen fue sustituída por otra muy conocida por Terry, pero que Alex aún no había visto: la cabeza de Felicia.

"Puedo ayudar .-dijo- Si colocas un objeto en la caja púrpura, lo haré llegar a tu hermana". Alex seleccionó la llave verde.

Y ahora, ¿cómo salir de allí? La maqueta mostraba cuatro modelos de habitación. "Selecciona correctamente para escapar", rezaba un letrero. Alex, teniendo en cuenta la forma de los modelos y la posición de un biombo y de una puerta en cada uno de ellos, optó por el primero. ¡Y una puerta secreta se abrió! Estaba libre.



LA LAMPARA CON EL MEDALLON DE ORPHEO. ALEX USARA LA CORREA PARA COLUMPIARSE Y LLEGAR A EL.

Mover los ojos de un cuadro, había dicho el payaso... En el tercer piso había una foto de Orpheo. Los ojos eran de cristal.

Alex probó posiciones y, cuando ambas pupilas miraban hacia arriba, otra puerta se abrió tras el cuadro. Aquel era el teatro de las sorpresas. Alex subió unas escaleras y se tropezó con una puerta roja, del mismo color de la llave que él tenía. La abrió y... fue pillado por Orpheo. ¿Había fracasado?

¿ACASO ORPHEO NO ES ORPHEO?

Entretanto, Terry se impacientaba. ¡Faltaba poco para la medianoche! Desesperada, comenzó a pasearse por su cuarto-prisión. Una caja púrpura llamó su atención. ¡La llave verde! La chica la cogió.

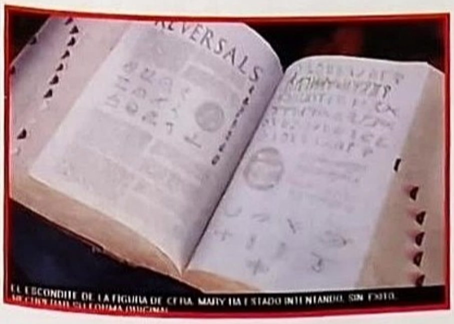
Además de la llave, la habitación escondía otros secretos. Dos diarios en otros tantos cajones. Parecían ser ambos de Orpheo pero, ¿por qué dos? El segundo estaba escrito con otra letra, el autor se alegraba de lo ocurrido con Elizabeth y terminaba quejándose de su incapacidad para realizar hechizos y para recu-


LA HABITACION CONTIGUA A LA SALA DE LAS LLAVES. FELICIA SE APARECERA EN EL ESPEJO Y LE DIRA A ALEX QUE COLOQUE UN OBJETO PARA TERRY EN LA CAJA PURPURA DE ATRAS.

perar su verdadera forma. ¿Orpheo... o Mary? De la pared colgaba un diagrama de las cabinas del escenario.

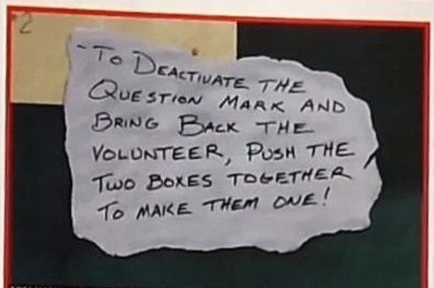
Entre ellas estaba marcado un signo de interrogación. ¡El agujero negro que conducía al limbo! Para desactivarlo, según la nota, había que unir las dos cabinas.

Y, por último, otra cabina de transporte. Averiada, al parecer: volvía del destino



EL ESCONDITE DE LA FIGURA DE CERA. MARY HA ESTADO INTENTANDO, SIN EXITO, RECUPERAR SU FORMA ORIGINAL.


TERRY ENCUENTRA DOS DIARIOS, APARENTEMENTE DE ORPHEO, PERO CON LETRAS Y ESTILOS DISTINTOS. YA PUEDE SOSPECHAR QUE MARY SUSTITUYO AL MAGO.



ESTA NOTA HALLADA POR TERRY ES IMPRESCINDIBLE PARA QUE ALEX NO SE QUEDE ATRAPADO EN EL LIMBO. UNA VEZ RESCATADA ELIZABETH HAY QUE UNIR LAS 2 CABINAS.

marcado al poco tiempo. Pero era una posibilidad. Terry pulsó el único botón disponible, que resultó ser el mejor para ella: el taller de figuras. En un santiamén, abrió la cajita verde con la llave y se apoderó de los ojos, justo a tiempo, antes de verse de regreso en el lugar de origen.

Orpheo vino a buscarla y la llevó junto a su hermano.

Estaban juntos de nuevo, pero encerrados, y ya casi eran las doce. Orpheo se fue a preparar el espectáculo y los dos chicos se pusieron a buscar una salida.

EL SECRETO DE MARY

En un armario, que al abrirlo hacía un ruido infernal, hallaron una llave que parecía no abrir ninguna puerta. Pero sobre la cama, bajo un cojín, encontraron una cajita que contenía una bola de cristal con una serpiente dentro. ¡La mencionada por el payaso! Los dos hermanos lucharon por cogerla, la bola cayó al suelo y se rompió. ¡No! Pero, al parecer, esto era exactamente lo que había que hacer, pues una puerta se abrió.

La nueva habitación era más misteriosa aún. Una mesa con una pequeña reproducción en cera de Mary, que brillaba con una extraña magia, un libro de "reversión de hechizos", que alguien había hojeado desesperadamente y... ¡la figura de cera de Orpheo! ¡Lo que tanto habían buscado!

¿Cómo llegar a Orpheo? Una amenazadora figura de Mary, en tamaño natural, lo protegía con un campo de fuerza. Quizás la figura pequeña fuera la clave. Terry cogió una vela cercana y encendió el pábilo de la estatuilla. Según ésta se consumía, se escuchaban los gritos de la perversa hechicera. La figura de Orpheo quedó libre.

¡Rápido! ¡Los cinco objetos mágicos! El "fantasma de Orpheo" apareció para impedir que lo hicieran pero, a medida que los colocaban, el espectro se fue transformando en el de Mary. ¡Y la figura habló! Se trataba de Orpheo, el verdadero, al que Mary había hechizado para convertirlo en cera y ocupar su lugar.

¡Ella era la responsable de la muerte de todos los actores del teatro!

Pero aquel no era el momento para recibir explicaciones. Estaban a punto de dar las doce y había que llegar al escenario para rescatar a Elizabeth. Los dos niños corrieron. No podían desviarse ni entretenerse un segundo, pues, en cuanto Mary se repusiera, intentaría detenerlos. Una puerta había aparecido y la llave que cogieron del armario chillón la abría. Se vieron en el techo, que atravesaron a toda velocidad para salir por el otro extremo, bajar por la escalera en espiral y llegar al escenario. Allí esperaban las dos casetas.

Terry, la flamante maga, hizo entrar a su hermano en una, se metió en la otra y pulsó el botón de la interrogante. ¡Y vio a Elizabeth junto a ella! ¡La maldición había sido conjurada! A medida que los fantasmas recuperaban su forma, Mary se fue haciendo vieja, vieja, vieja... hasta morir.

Pero... ¿y Alex? ¡Había quedado atrapado en la zona muerta! Sin perder un instante, Terry empujó las dos cabinas hasta unirlas.

¡Y Alex reapareció! "¿Crees ahora en la magia?", le preguntó su hermana mientras lo abrazaba.

VOTACION UNANIME

La historia había terminado. Fascinados, los chavales del *Club de la Medianoche* se retiraron a deliberar. ¡Felicidades! El aspirante había sido aceptado por unanimidad. La sociedad de los cuentistas tenía un nuevo miembro.

JULIAN PEREZ


LA VELA PERMITIRA ENCENDER Y CONSUMIR LA REPRODUCCION MAGICA DE MARY, DESTRUYENDO EL HECHIZO QUE PROTEGE LA FIGURA DE CERA DE ORPHEO.

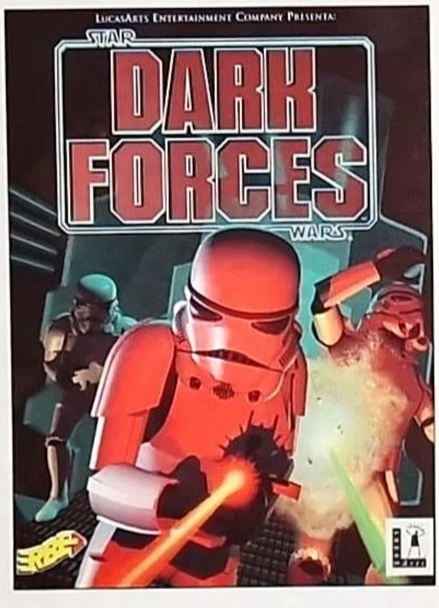
DARK FORCES

TIPO: **ARCADE**
COMPAÑIA: **LUCASARTS**
DISTRIBUIDOR: **ERBE**

Dark Forces

SOLDADOS DEL DESTINO FEROZ

Tras la destrucción de la Estrella de la Muerte gracias a la pericia de Luke Skywalker, nuestros héroes tomaron un pequeño descanso antes de enfrentarse de nuevo al Imperio. Pero las fuerzas rebeldes no se quedaron quietas. Una de sus piezas más importantes fue Kyle Katarn, el protagonista del juego que nos ocupa, gracias a su pasado como agente del Imperio y el enorme valor que posee.









Dark Forces sigue la última ola en lo que a juegos arcade se refiere. Mucha acción, referencia a personajes conocidos y unos enemigos muy inteligentes provocan que el juego tenga grandes dosis de adicción y dificultad. Como los dos factores se complementan, el programa gana enteros, pero si os facilitamos los ansiados códigos para disfrutar de distintas ventajas, *Dark Forces* será un paseo para niños, o mejor dicho, para un ewok.

Aquí van:

- LADATA: Informa de las coordenadas de tu actual posición.
- LAIMLAME: Invulnerabilidad
- LAREDLITE: Congela a los enemigos.
- LACDS: Muestra todo el mapa
- LAPOGO: Facilita la escalada de paredes.
- LAPOSTAL: Añade todas las armas, complementos, etc.
- LARANDY: Carga las armas a la máxima potencia.
- LASKIP: Acabas el nivel.

LOS MAPAS

Si quieres ver el final del juego rápidamente, utiliza LASKIP para ir saltando de nivel a nivel, aunque es más recomendable que lo juegues de una forma progresiva, eso sí, con todas las facilidades de armas e invulnerabilidad. Por cierto, para que actúen los códigos, espera a que se cargue la misión y tecléalo letra a letra. Su efecto es inmediato.

Como verás en los mapas que acompañan al artículo, el juego es largo y complejo. Te hemos indicado en ellos la

ESPERANZA REBELDE

La senadora Mon Mothma propone la primera misión a Kyle. Robar los planos de la Estrella de la Muerte y entregárselos a la princesa Leia. Para ello, debes subir al piso más alto de la base y escapar en la nave.



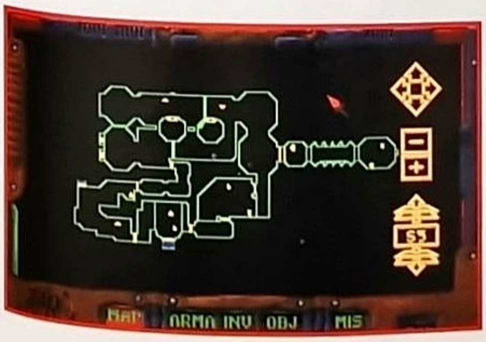












TRAS LA MASACRE

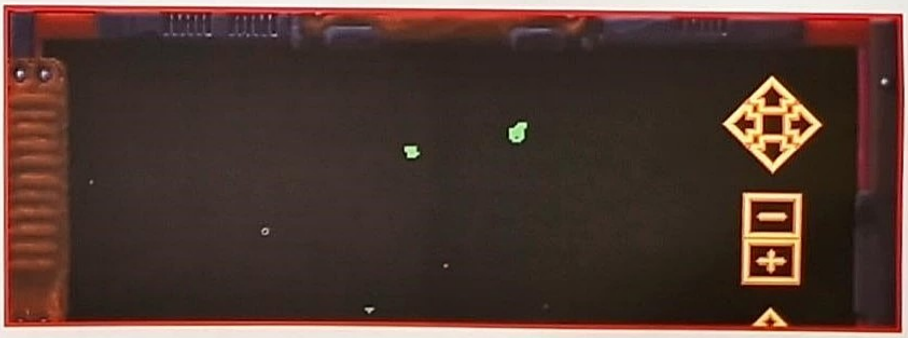


El éxito de la misión anterior ha sido rotundo. La Estrella de la Muerte ha sido destruida, pero los espías rebeldes informan de un nuevo tipo de soldado imperial encuadrado en las Tropas Tenebrosas.

La misión transcurre en Talay, donde debe ser reparado el generador hidroeléctrico de la ciudad, al mismo tiempo que buscamos indicios de la presencia de las Tropas Tenebrosas.







EL ESCONDITE

Se ha obtenido un arma láser destinada a las Tropas Tenebrosas. Su tremendo poder destructivo ha alarmado a las Fuerzas Rebeldes, que te encargan secuestrar al traficante de armas Moff Rebus.

Vive escondido en las alcantarillas de la ciudad, pero antes de entrar en su guarida habrá que desactivar tres interruptores en los recovecos de las alcantarillas. Dichos interruptores abrirán puertas secretas.



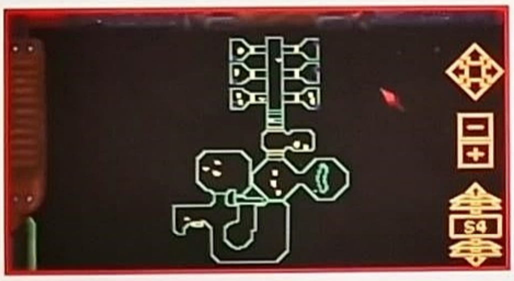


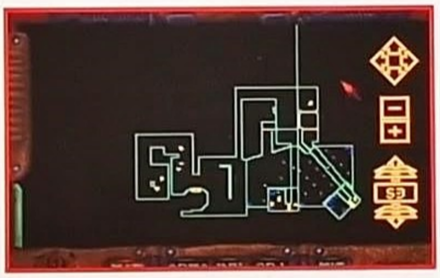
ARMAS SECRETAS

Tras el secuestro de Robus, los rebeldes le han interrogado.
Resultado: ha "cantado" la existencia de una base imperial en el planeta Fest. Allí se investigan nuevas aleaciones de metal para la construcción de armaduras más resistentes a los disparos.
Así que nuestro objetivo es obtener alguna de esas muestras y regresar de nuevo a la base. Habrá que tener cuidado con las numerosas tropas de soldados y oficiales que vigilan la base.



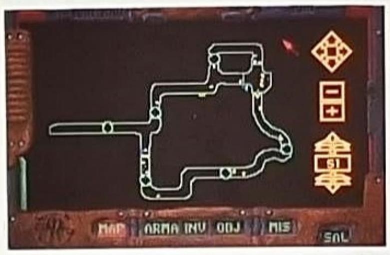






LUNA SANGRIENTA

La muestra de metal corresponde al Phrik, una combinación de elementos raros, altamente valiosa para los intereses militares del Imperio. Así que esta misión consiste en volar las minas de Phrik, mediante una carga temporizadora en el intercambio del reactor principal.
Una vez colocada, habrá que salir a toda prisa para finalizar la misión con vida.











EL DESTINO DE CRIX

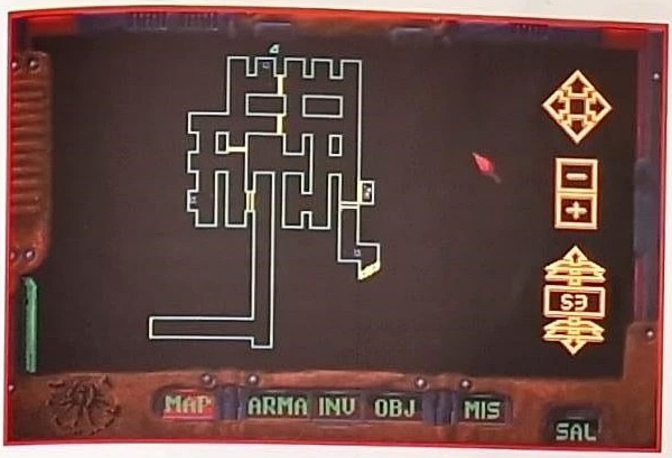


Nuestros continuos éxitos han provocado la ira del Imperio.
Sus investigaciones han llevado a la captura de uno de los mejores espías de los Rebeldes: Crix Madine y cuyo destino es, sin duda, la muerte.
Habrá que rescatarle en el Centro de Detención Imperial en Orinackra. En el complejo existen dos ascensores. Uno se dirige al propio centro de mando, el otro a los módulos especiales de seguridad. Tomando este último, llegaremos a nuestro destino, pero antes debemos de robar una tarjeta a uno de los oficiales para abrir la celda.
Una vez rescatado Crix, toma un camino distinto al que utilizaste para llegar hasta la celda, porque en el camino habrá mogollón de Tropas Tenebrosas en tu primer enfrentamiento contra estas poderosas unidades de élite.











CARGAMENTO MORTAL

Crix nos informa del General Rom Mohc, un viejo militar de los más leales al Emperador. Se caracteriza por su odio a la alta tecnología; fue de los pocos que se opusieron a la construcción de la Estrella de la Muerte propiciada por Darth Vader. Pero al igual que el antiguo caballero Jedi, ama el combate personal y los sables láser. Para él, el honor es lo primero, así que procura evitarle en esta misión de "rutina".











LA ESTACION POLAR

Como puedes ir comprobando al jugar en *Dark Forces*, nuestro objetivo principal es sabotear todas las instalaciones o proyectos que tengan que ver con el desarrollo de las Tropas Tenebrosas. En este caso, debemos destruir una fábrica de armamento en un planeta helado carente de vida. La abundancia de elementos químicos aconseja la utilización de la máscara antigás en todo momento.

Para destruir la fábrica coloca tres cargas temporizadoras en los intercambios del reactor.





LA MARCA MORTAL

Kyle se ha convertido en el objetivo principal del Imperio.
Han puesto precio a tu cabeza y muchos contrabandistas y cazarrecompensas han decidido cobrar el cheque del imperio. Su vida corre un gran peligro, pues su actual misión es buscar los planos de navegación que utilizan los contrabandistas en sus colaboraciones con el Imperio. Así los técnicos rebeldes, podrán localizar al Arc Hammer, el crucero Imperial más potente jamás creado por la mano de Darth Vader.













VENGANZA DE JABBA

Esta "misión" es muy curiosa. Tras robar los planos de navegación, especialmente la tarjeta Nava, la nave de Kyle ha sido secuestrada por las milicias de Jabba.

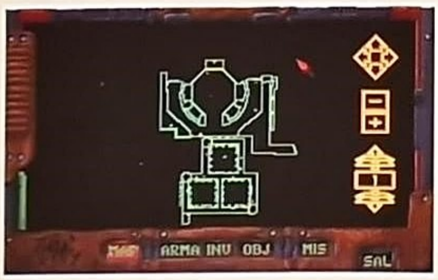
El espectacular contrabandista busca venganza por todos los negocios con el Imperio que le hemos estropeado. Nos abandona en el interior del foso de la nave, donde debemos luchar contra espectaculares monstruos en una interesante "plaza de toros espacial". Ni que decir tiene que debemos matar a los monstruos, recuperar nuestro equipo y escapar en la nave.

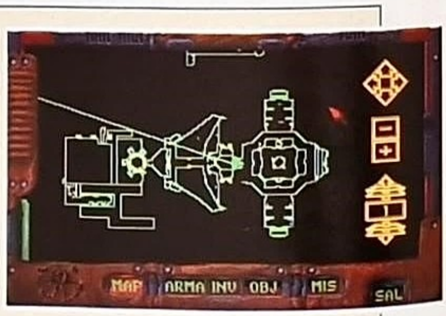


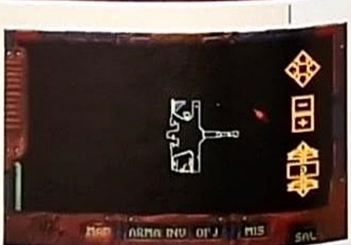


MASCARA IMPERIAL

Para utilizar correctamente la tarjeta Nava y obtener la información del Imperio debemos usarla conjutamente con un decodificador. Por desgracia, el único que existe se halla en el propio centro de la capital imperial, concretamente, en los sótanos del Edificio Imperial de Operaciones. La lucha será terrible contra las Tropas Imperiales.
Destruye el ordenador y coloca la tarjeta en el decodificador para que puedas grabar la información.













presencia de los enemigos y objetos, mediante puntos azules y amarillos respectivamente. Pero prestad atención a la descripción de las misiones, que os ofrecemos en los cuadros adjuntos, y que constituyen en definitiva el guión del juego, pues ha sido desarrollado como si de una película se tratase.

EPILOGO

Tras la destrucción del Arc Hammer, Kyle es recibido como un héroe, mientras tanto Darth Vader sueña con la construcción de una segunda Estrella de la Muerte.

Pero esto es otra historia.

ALAN WILDER

CONTRABANDISTAS



Gracias a las informaciones obtenidas en las últimas misiones, los técnicos rebeldes han podido precisar la localización del Arc Hammer en el espacio. Para entrar en él, es necesario secuestrar una nave de carga contrabandista y dirigirse al acorazado Ejecutor.



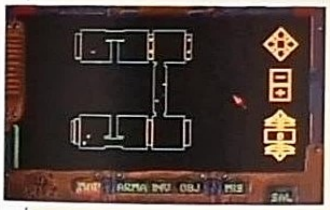


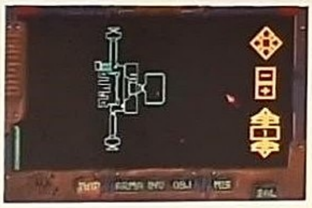


EL EJECUTOR

En el Ejecutor tendremos un combate cuerpo a cuerpo con el cazarrecompensas más odiado y temido: Bobba Fett. Cuando le hayamos eliminado, activa el sistema de transporte de carga y salta al contenedor.



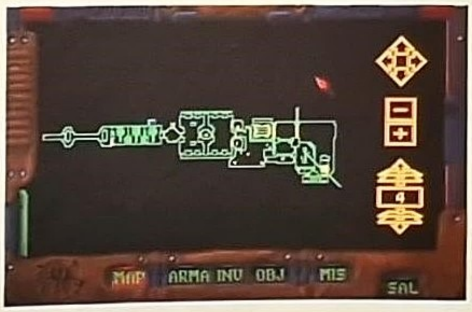














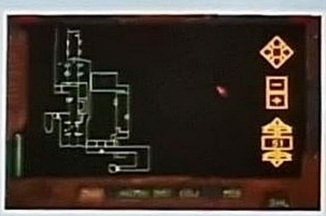
DESPERTAR OSCURO

Justo al entrar en el Arc Hammer, nos enteramos de su primera orden: machacar a la jefatura rebelde. Para evitar el fin de la rebelión, coloca una carga explosiva en el reactor central del crucero y a toda prisa escapa en una lanzadera imperial.
El asunto es difícil, pues la tripulación se compone de Tropas Tenebrosas y muy duras, por cierto.









- OK Tricks & Tracks: INCA II
- Tipo: AVENTURA GRAFICA
- Compañía: COKTEL VISION
- Distribuidor: SYSTEM 4

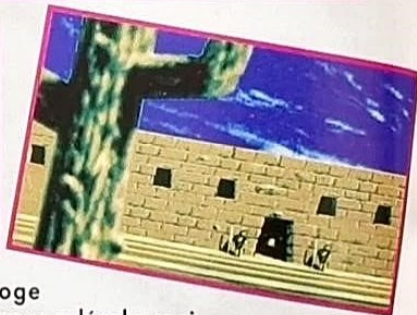
Inca II

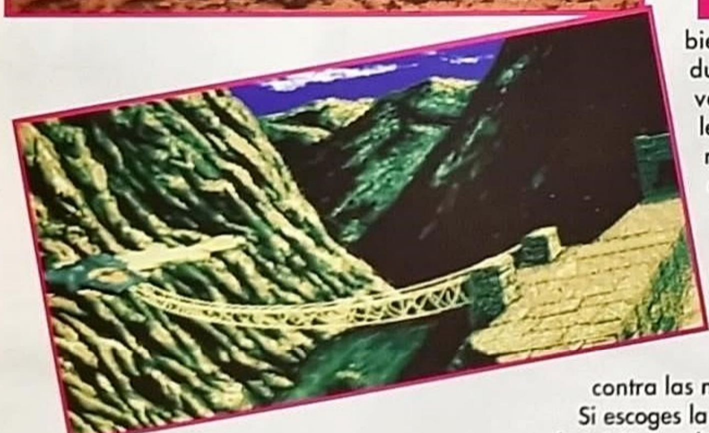
Un mundo alternativo se presenta ante nosotros. El Imperio Inca y el Imperio Español luchan por el control del Universo, si bien los últimos lo intentan de una forma más belicosa y sanguinaria. Encarnamos a un inca, a un Hijo del Sol y las Estrellas, y viajaremos por el mundo digitalizado que ha ideado Coktel Vision.











Tienes la oportunidad de empezar la aventura por medio de dos caminos bien distintos: Fuerza y Sabiduría. La primera está reservada para los incondicionales del arcade, ya que pilotaremos un potente caza espacial y debemos eliminar todos los blancos que se nos presenten. También es ideal para acostumbrarnos a las características del Tumi, nuestro caza, cuando debamos luchar en serio contra las naves españolas.

Si escoges la Sabiduría, debes escapar de la prisión mediante los siguientes pasos:

- Coge la piedra y colócala encima de la estatua izquierda.
- Quita la pluma al Guardián y colócala encima de la estatua izquierda.
- Coloca la piedra ahora en la estatua derecha, al igual que la pluma, y así se abrirá la reja.

EL ROBO DEL TUMI

Tras un diálogo con los Señores Inca y sus vasallos, debes intentar robar tu nave espacial, ya que tienes prohibido pilotarla; para ello distrae al Guardián.

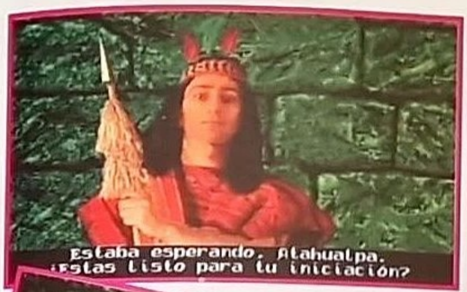
Primero coge las hojas de coca y coloca-





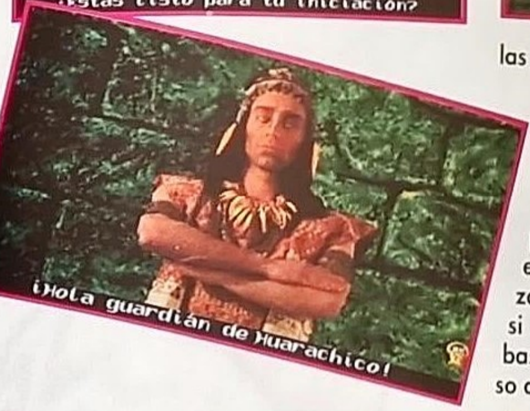


HIJOS DE LAS ESTRELLAS









las en el poste que se encuentra en la puerta de la pirámide.

Tira una piedra al guardia y escondete muy rápidamente detrás de la pared de cañas.

Cuando aparezca el Guardián por la puerta, tira de la cuerda, así el poste le caerá encima de la cabeza, y aunque no te lo hayas cargado, si le mantendrás inconsciente durante bastante tiempo, permitiéndote el acceso a la nave.





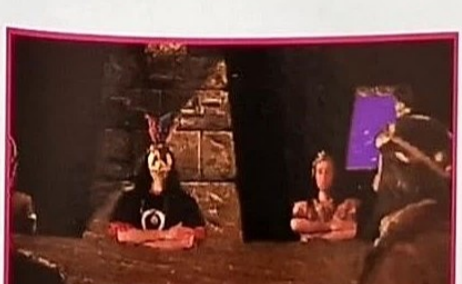
Pero nada más despegar y entrar en el espacio, viene una fase arcade donde tendremos que derribar naves enemigas y volar una base enemiga con nuestras súperbombas de fusión.

Posteriormente, pasas a una cabina de control donde debes pulsar F3 para que



aparezca el Código de Acceso. Al pulsar cualquier botón, saltará la alarma y se abrirá la escotilla. Abrela y sigue el pasillo de la izquierda. Verás que hay un tubo, examínalo cerca, coge la palanca y abre con ella la caja de vodka. Toma una botella, abre el tubo y llenalo















con el contenido de la botella, o sea puro vodka.

Gira la palanca del gas hasta la posición ON. Ya tienes tu nave funcionando.

Pasa otra fase arcade, y llegarás a un extraño planeta. Coloca el mundo a visitar justo en el centro del visor.





EL MUNDO DESIERTO

Todo recuerda al Antiguo Oeste, e incluso hay un tren que se enciende con carbón y todo, pero que cuenta con un potente motor de fusión. Como pasaba con la nave, nos encontramos con un problema para que el tren funcione, así que recoge el engrasador y la tira de cuero. Sal fuera, y usa el engrasador sobre la polea, coge la palanca y presiónala sobre la polea.

Entra dentro de la locomotora y abre la válvula de combustible. Presiona el botón de ignición y usa la palanca en el agujero, y maneja los mandos de arranque.

Una nueva fase de arcade, esta vez utilizaremos la defensa del tren, pero sin duda alguna, son los combates más fáciles, pero aún así ten mucho cuidado y protege tu retaguardia.





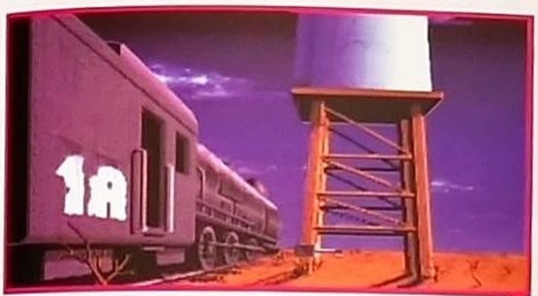
CRISTALES

Cuando llegues a tu destino en la gruta, abre el armario y coge un mazo, una navaja, una llave, una botella y el hilo. Asomate al cajón, rasca la llave con la











Otra fase de combate con naves de Aguirre. Cuando te preguntan si quieres seguir luchando contesta que NO.

PLAYAS Y JUNGLA

Aterrizas en medio de una paradisíaca isla tropical situada en un planeta ya olvidado por los Incas. Camina por la playa hasta el lugar donde puedes cortar unas palmas. Las palmas sirven para desempolvar unas huellas semicubiertas por la arena y que se dirigen hacia el mangle.

Te encuentras una serie de ostras. Lo primero es tirar una de estas ostras a un mono que no para de dar la lata. Cuando huya despavorido, coloca otra ostra sobre la pieza y machacala con tu mazo. Coge la perla resultante, sube al nido y une la perla con el huevo de jade.

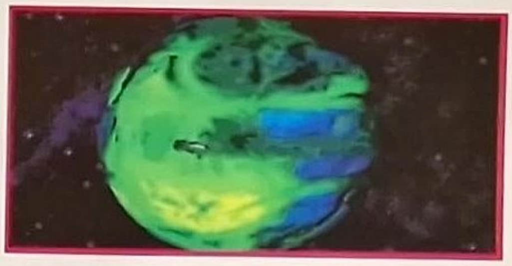
Aparece un demonio que te amenazará, pero tu pasa de él porque solo soltará un discurso bastante aburrido.

Vuelve a la Cabaña del negro y coloca la perla y el huevo de jade en los ojos del cocodrilo. El negro se siente feliz porque has recuperado la vista para su "mascota". Así que te indicará un nuevo camino a seguir.

EL CRATER MAGICO

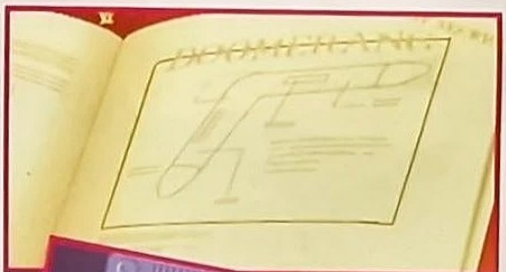
Explora los alrededores durante unos momentos y recoge los cetros que hay a la derecha. Entra en la pequeña gruta y rompe la calabaza en varios pedazos con tu mazo. Guardálos y vuelve a la estela del centro del cráter.

Coloca ambos cetros a los lados de la estela, y una de las mitades de la calabaza en el pilar del fondo. La otra mitad la puedes poner en la bóveda de la izquierda. A continuación coloca el cristal sobre









arena para eliminar el óxido, y abre el cajón. Lee los documentos y sobre todo la combinación de la caja fuerte que es: 1 - 8 - 3.

Vierte el líquido de la botella sobre las ruedas dentadas, y abre la caja fuerte con la combinación que ya sabes.

Ahora debes pulsar un interruptor, coloca el cristal en su sitio y pulsa sobre la inscripción "A".







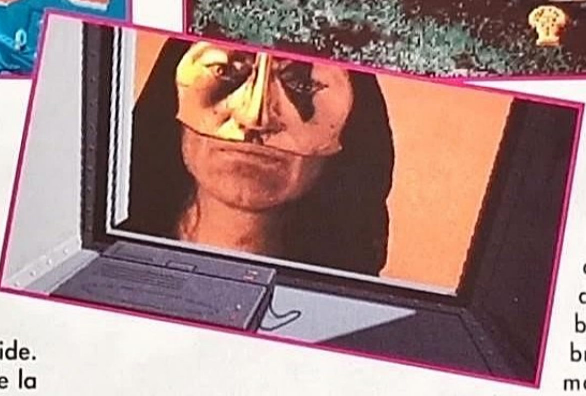












la estela ... y algo realmente maravilloso pasará delante de tus ojos.

Un nuevo viaje por el espacio significa un nuevo encuentro con los españoles. Sé hábil porque las batallas cada vez son más duras y los enemigos más numerosos, ya que el poderoso Aguirre está preparando su invasión por medio de un asteroide. Tal vez puedan ayudarte los monjes de la montaña.

EL MONASTERIO DE LAS NIEVES PERPETUAS

Se halla justo en la cornisa superior de un terrible acantilado.

Escalar con las manos significa una muerte segura, así que debes utilizar tu inteligencia y los medios que posees. O sea: clava el gancho a la roca con el mazo. Mira hacia arriba y engancha el lastre con las raices. Coge la cuerda y atalo al extremo del gancho. Quita la pequeña piedra y subirás como si fueras un ascensor.

Una vez dentro del monasterio, conocerás a los monjes, que antes de ayudarte comprobarán tu aprecio a los dioses y al Equilibrio del Universo. Para ello debes rezar el Mantra Sagrado, el único que existe, por medio del sonido de diez diferentes rodillos.



Numerando a partir de la izquierda, toca los rodillos 2, 4 y 7. ¡Has compuesto el Mantra Sagrado! Como recompensa se te otorga la custodia de una Caracola que debe ser entregada al Lama del Templo. Y que está sepultado por una pared de hielo. Así que es hora de liberarle de su encierro.

EL TEMPLO

Coge la cadena y usala en la punta de la estalactita, a continuación tira de la palanca para que se suelte la bandeja. Más tarde usa el rodillo sobre la nieve y la tira de cuero sobre el manojo de madera, y por último la

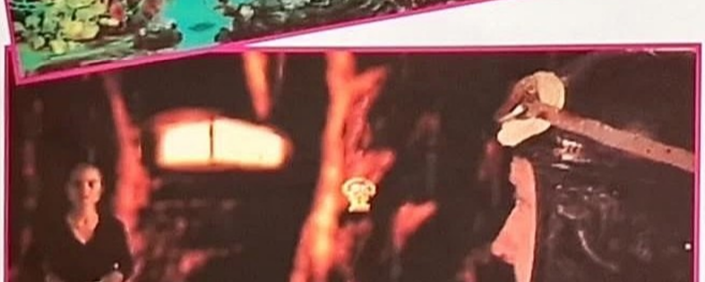


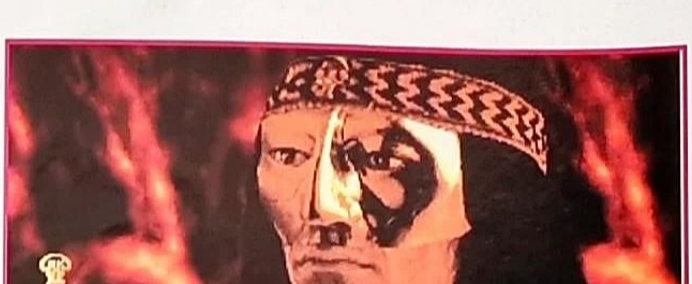
bandeja sobre la tira de cuero. Se encenderá un fuego místico que hará derretir el hielo que aprisiona al Lama, así que ya puedes entregarle la Caracola.

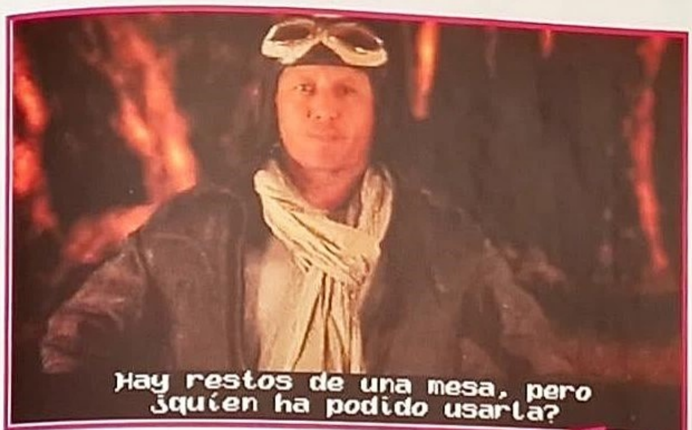
Haz sonar el gong con tu mazo (Vaya uso que le estás dando) y la columna de hielo se romperá. Por lo tanto, vía libre para visitar el interior del Templo.

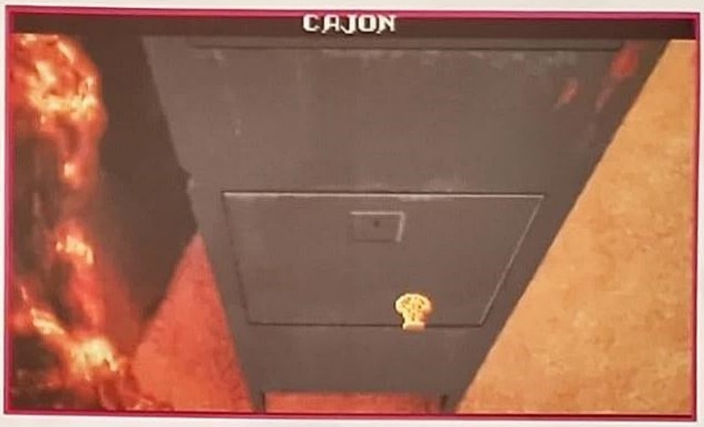
Rompe las estalactitas con tu palanca, y colocalas en el rayo de luz.

Rápidamente recoge el agua con tu odre y vierte la misma sobre el pilón. A













continuación coloca un nuevo cristal sobre la estela como has hecho en otras ocasiones, y te sumergirás en el inmenso espacio lleno de estrellas y esta vez de enemigos.

EL ASTEROIDE MALDITO

Te encuentras dentro del asteroide encaminado a destruir la Tierra. Examina al Guardián que tienes delante y usa la navaja sobre el collar. Coge las figuras geométricas, y abre la trampilla con la palanca. Coloca cada figura en su sitio por medio del mazo y con un fuerte golpe. Luego, usa la palanca en el borde de la abertura de la cueva. Visita de nuevo la trampilla, pulsa los botones y recoge las figuras. Regresa por última vez a la abertura y coloca de nuevo las figuras en los agujeros que correspondan.

A continuación viene el laberinto. Actua de la siguiente forma para solucionar los enigmas que ofrece:



- Ve a la Sala de las Estatuas y abre una de ellas para recuperar un diamante.

- Ve a la Sala de los Espejos y raya un espejo con el diamante hasta que caiga un trozo de vidrio.

- En la Sala de los Tableros, rasga el Tablero de Atahualpa con el trozo de vidrio y recoge la Caja de Música.

- De nuevo en la Sala de las Estatuas, y esta vez haz sonar la Caja de Música delante de otra de las Estatuas que a cambio te dará un Piedra de Luz.

LAS FLORES TRAEN A LOS DIOSES

Usa la Piedra de Luz sobre una de las Flores. Sus pétalos adoptarán una serie de colores, y podrás recoger algo de polen. Encuentra ahora una serie de flores con colores distintos a la primera flor, y siempre utilizando la Piedra de Luz.

Reune los distintos polvos de polen en una sola flor, hasta que consigas una con pétalos de distintos colores.

Con esta sencilla operación, el Dios Wiracocha despertará de su letargo e impedirá los planes de Aguirre para conquistar el Universo.

ANGEL FCO. JIMENEZ





OK PC Hits

Ranking

Nuestros Elegidos del mes

1



STAR TREK: THE NEXT GENERATION
(Microprose/Proein,S.A.)
Entra en la aventura espacial de mano de la tripulación más famosa de la televisión.

2



THE ULTIMATE DOOM
(ID Software/Dro Soft)
Cuando se habla de violencia en los ordenadores nos referimos a *Doom* y sus secuelas. Compruébalo.

3



VIRTUAL POOL
(Interplay/Arcadia)
Una partida de billar con los mejores maestros es lo que nos ofrece este juego. Animaciones y graficos increíbles.

4



COMBAT AIR PATROL
(PSYGNOSIS/DRO SOFT)
Pilota los más modernos cazas y disfruta derribando a tus numerosos enemigos. No tienes un segundo que perder.

5



GREAT NAVAL BATTLES III
(SSI/Proein, S.A.)
La Guerra del Pacífico entre americanos y japoneses demostró la importancia de la marina en la victoria final aliada.

6



BRUTAL
(Gametek/Proein, S.A.)
Añade una nota de diversión a tu vida al lado de los luchadores más extravagantes que nunca hayas visto.

7



RUGBY WORLD CUP 1995
(Electronic Arts/Dro Soft)
Un deporte cuyo número de aficionados aumenta constatemente y que este juego hará subir aún más.

8



PIZZA TYCOON
(Microprose/Proein, S.A.)
El negocio de las pizzerías florece en nuestro país. Intenta ser el gerente de la que esté más cerca de tu casa.

9

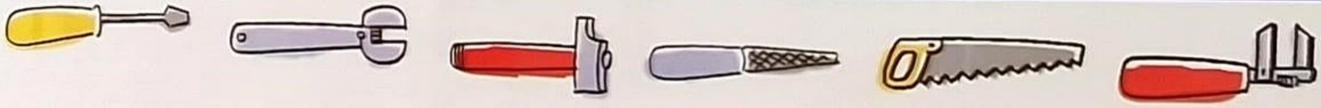


PERFECT GENERAL II
(QQP/Dro Soft)
La segunda parte de uno de los programas de estrategia más aclamado por los aficionados al género.

10



RENEGADE
(SSI/Proein, S.A.)
La lucha entre facciones del Imperio Terrestre conforma la acción de este trepidante arcade.



Todas las herramientas que necesitas están en esta caja.

Programación orientada a objetos:
curso con numerosos ejemplos en ADA y C++.

Foro RPP:
últimas tendencias y noticias del mundo de la programación.

Herramientas de programación:
tratamiento a fondo de utilidades orientadas sobre todo al mundo del C.

Clásicos de la programación:
desarrollo de aplicaciones en lenguajes como Cobol, Fortran, Pascal o Módula.

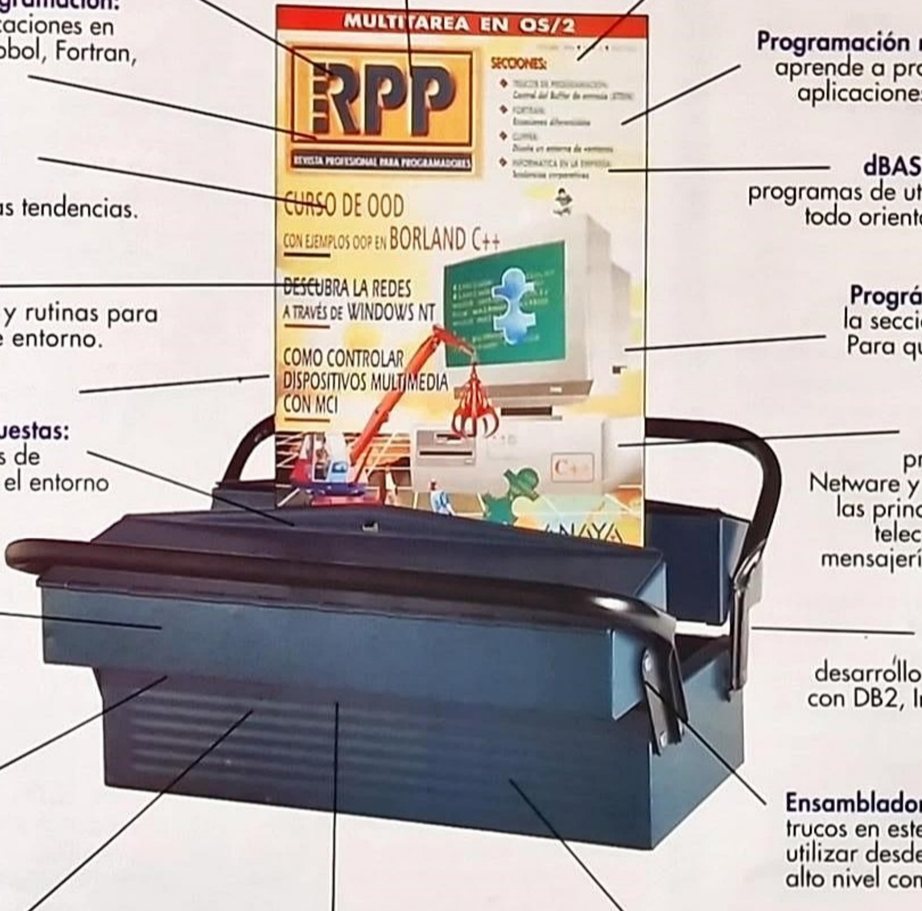
Programación multimedia:
aprende a programar las aplicaciones del futuro.

Informática en la empresa:
evolución y últimas tendencias.

dBASE IV/Paradox:
programas de utilidades, sobre todo orientados al mundo Windows.

Visual Basic:
los mejores trucos y rutinas para desarrollar en este entorno.

Prográmate tu ocio:
la sección de juegos. Para que programes divirtiéndote.



Preguntas y respuestas:
resuelve las dudas de programación en el entorno Borland C++.

Conectividad:
programación en Netware y utilidades para las principales redes de telecomunicaciones, mensajería y paquetería.

Programación en OS/2:
tratamos en profundidad este sistema operativo.

Bases de datos profesionales:
desarrollo de aplicaciones con DB2, Informix, Oracle, Ingres...

Clippermaníacos:
desarrollo profesional en Clipper y otros lenguajes de tipo Xbase.

Ensamblador:
trucos en este lenguaje para utilizar desde un lenguaje de alto nivel como C o dBASE.

Forum C:
la sección de C/C++.

Programación de dispositivos:
resolución de problemas a la hora de programar drivers para dispositivos específicos.

Otras secciones:
trucos del lector, noticias, problema de examen (participa y gana)

Aquí tienes tu caja de herramientas clave: **RPP**, la **Revista Profesional para Programadores. RPP** es la nueva publicación de **Anaya Multimedia** para analistas, desarrolladores y programadores. Con las mejores y más novedosas técnicas, desarrollos y herramientas de programación. La revista de informática profesional que estabas esperando. No hay otra igual.
Pide tu caja de herramientas clave cada mes en quioscos, librerías y tiendas de informática.

RPP
REVISTA PROFESIONAL PARA PROGRAMADORES

Con la garantía de ANAYA MULTIMEDIA

OK PC CORREO

MAS CON CYBERIA

En la base voy eliminando a los guardias y, cuando llego a una sala donde hay un personaje hablando, también lo mato. Al final voy a otra habitación con un ordenador que me pide un código que no sé. Si vuelvo a la zona de la caja enorme que hay que mover, sigo sin poderla pasar. ¿Qué debo hacer?

ALEJANDRO GONZALEZ
LUGO

RESPUESTA

Por supuesto, tienes que introducir la clave en el ordenador. Si te fijas bien en las habitaciones de los trabajadores de la base, en la del encargado del ordenador aparece un póster de Albert Einstein, ya que es un fanático del famoso científico. Deduciendo, descubres que la clave es EINSTEIN.

MALOS TENTACULOS

Hola amigos de OK PC:
Soy un loco de esta revista, por eso os escribo para que me contestéis unas preguntas del Day of the Tentacle, ya que es muy difícil y no consigo pasármelo.
¿De dónde saco el oro?
¿Cómo hago que el que está vigilando el reloj en el futuro se vaya?

JONATHAN V.
MADRID

RESPUESTA

El oro no lo verás como tal. Tienes que conseguir la pluma con la que se escribió la Constitución de los Estados Unidos. Para ello, coge la manta que está al lado de los "Padres de la Patria", y tírala a la chimenea. Se producirá mucho humo y todos saldrán corriendo. Ya puedes coger la pluma y entregársela a Red Edinson.
En cuanto al reloj, tienes que organizar una huida de los presos. De momento, da el certificado que has ganado en el concurso de belleza al guardián de los presos. Después desconecta el sistema de seguridad. Para que los presos huyan despavoridos necesitas una mofeta o "algo" parecido. Pide a Hoagie un ratón de juguete y a Bernard un bote de veterror. Pinta la cerca con el bote de veterror, y utiliza el ratón para atrapar al gato, que estará disfrazado de mofeta al mancharse con la pintura. Enseña el gato a los presos y el guardián del reloj los perseguirá. Vía libre a la cabina.

SOLO EN LA DUDA

Quisiera que me ayudarais con los siguientes juegos pues estoy atascado en ellos:
ALONE IN THE DARK II
¿Cómo se coge el amuleto?
¿Para qué sirven las fichas, el garfio y la bolsa de papel?
¿Hay que hacer algo en alguno de los cuartos de baños que hay?
DOOM II
¿Cómo se pasa el nivel final?

DAVID DURAN
MADRID

RESPUESTA

Empezando por la primera y la última de tus preguntas. Si hay que hacer algo en los cuartos de baño, concretamente el que está al lado del Gran Dormitorio, pues enfrente se encuentra el ansiado amuleto. Pero antes coloca la corona en la estatua de la otra habitación, para evitar malas sorpresas.
Con las fichas lo que debes hacer es introducirlas en el órgano para que aparezca un compartimiento secreto con un doblón en su interior.
En cuanto al garfio, únelo con la cuerda y lánzalo hacia la estatua del laberinto para encontrar una entrada debajo de la mansión.
Utiliza la bolsa de papel para "despertar" al zombie de la despensa.
Sobre el final del DOOM 2, lo que tienes que hacer es pulsar en todos los interruptores de la pirámide enfrente del monstruo cerebral. Baja y activa el ascensor, y, cuando llegues a la altura del monstruo, dispárale una buena tunda de misiles. El bazooka es el mejor arma para acabar con él, pero atención porque esto se debe hacer tres veces. En ese momento explotará, dando paso a la ingeniosa secuencia final de DOOM 2.

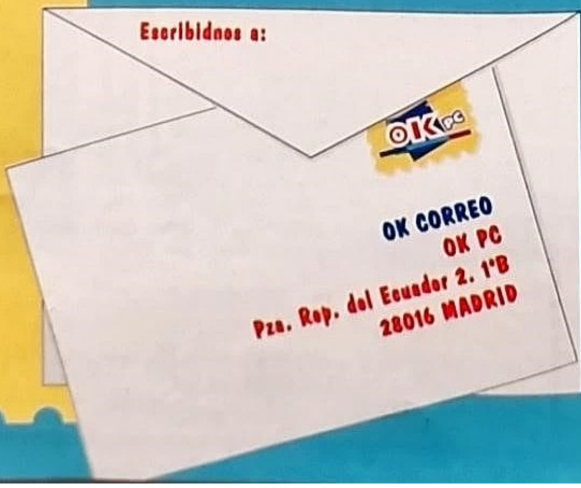
LOS ELFOS OSCUROS

Muchas gracias por tener una sección que ayuda tanto a los lectores como ésta. El problema que tengo es con Menzoberrazan, ya que cuando bajo a las cuevas, continuamente mis personajes pierden energía, y no consigo ningún tipo de hechizo para evitarlo. ¿Existe alguna zona protegida? ¿Es conveniente reclutar a Drizzt?

JAVIER ALBAR
LLEIDA

RESPUESTA

No existe ningún tipo de hechizo para solucionar tu problema, pero sí que existen unas gemas mágicas que se encuentran en las cuevas de los gigantes. Una vez que tengas las cuatro gemas, llevaselas al sacerdote que se encuentra fuera de la ciudad, y las encantará para protegerte de las radiaciones de las cuevas.
Puedes reclutar a Drizzt. De hecho, tienes que hacerlo, porque es una parte importante de la historia que[presenta el juego.



CONTENIDO DEL CD-ROM

INSTALACION DEL CD-ROM

Para instalar el CD-ROM que regalamos con este número de la revista OK PC, sigue los siguientes pasos:

■ Ejecuta Windows.

■ Desde el Administrador de Programas, abre el menú Archivo, pulsando sobre la palabra Archivo con el cursor del ratón.

■ Selecciona la opción Ejecutar y escribe en la ventana que aparecerá a continuación: "D:\OKPC", sin las comillas. Si tu unidad de CD-ROM no es la D:, cambia esta letra por la que corresponda a tu ordenador. Pulsa sobre el icono Aceptar y se instalará el programa que gestiona el CD-ROM. Luego pulsa dos veces sobre el nuevo icono que aparecerá para ver el contenido del CD-ROM. El nuevo icono se situará en la ventana OKPC del Administrador de Programas; si no existe, se creará un nuevo grupo. En futuras ocasiones puedes utilizar directamente este icono, ahorrándote tener que instalarlo cada mes, ya que el programa no instala nada en el disco duro, todo se realiza desde el propio CD-ROM.

RESOLUCION DE PROBLEMAS

La diversidad de equipos y configuraciones existentes en el mercado hacen muy difícil definir un estándar que valga para todos los equipos. Si en el programa de Windows se enciende el botón de Ejecutar y no consigues que funcione la demo, ten en cuenta lo siguiente:

■ Debes tener suficiente memoria libre del tipo que sea requerida. Si el sistema operativo tiene menos de 580 Kb (593.920 bytes) libres, tendrás muchos problemas de memoria. Si quieres liberar más memoria, sal de Windows y ejecuta el programa bajo MS-DOS. Ten cuidado, los equipos que vienen con el sistema operativo y Windows preinstalados sólo suelen estar optimizados para utilizar memoria extendida XMS.

■ En caso de que el juego te funcione excesivamente lento, sal de Windows y ejecútalo bajo MS-DOS. Windows ralentiza mucho la ejecución de programas diseñados para MS-DOS.

■ No ejecutes NUNCA un programa bajo Windows si no estás seguro de que puede funcionar bajo este entorno. El mal uso de Windows puede ocasionar pérdidas irrecuperables de información.

■ Si tu problema es que los efectos sonoros no se oyen por tu tarjeta de sonido, sino por el altavoz del PC, prueba a ejecutar el programa bajo MS-DOS.

■ La mayoría de los programas del CD-ROM están configurados para utilizar Sound Blaster con dirección 220, interrupción 7 y DMA 1. En algunos casos se obliga a tener esta configuración, pero en la mayoría de las ocasiones puedes copiar el juego al disco duro y luego cambiar la configuración de sonido. Para hacer esto busca un archivo con el nombre INSTALL, SETUP, CONFIG, SOUND o algo similar y ejecútalo.

■ Muchos programas shareware necesitan las librerías VBRUN100.DLL, VBRUN200.DLL o VBRUN300.DLL para poder ejecutarse. Para que no tengáis ningún problema en localizarlas, las hemos agrupado en un directorio que sale del directorio raíz llamado VBRUN.DLL. Si quieres que Windows esté siempre preparado con estas librerías activas no tienes más que copiarlas desde el CD-ROM a los directorios C:\WINDOWS y C:\WINDOWS\SYSTEM.

Para que no tengas problemas, hemos incluído en el programa de este CD-ROM los pasos necesarios que hay que dar si quieres ejecutar un programa bajo MS-DOS.

Si copias un programa al disco duro, se te creará un directorio llamado OKPCCDxx, donde "xx" es el número de CD-ROM publicado junto con la revista. De ese subdirectorio saldrá a su vez otro subdirectorio por cada juego que hayas copiado al disco duro.

MANEJO DEL PROGRAMA WINDOWS

Una vez instalado el programa de menú del CD-ROM se te ofrecerán las siguientes opciones:

■ Ejecutar: Ejecuta un programa del CD-ROM bajo Windows.

■ Instalar: Ejecuta un programa de instalación especial para un juego en particular. Para jugar con el programa será necesario seguir las instrucciones que aparecerán en pantalla.

■ Copiar: Crea un duplicado del juego en el disco duro seleccionado, para que después pueda ser ejecutado sin necesidad de tener el CD-ROM en la unidad lectora.

■ Info: Si en la pantalla de presentación pulsas sobre el icono Info, podrás ver un breve resumen de consejos para la ejecución del CD-ROM.

VIDEO FOR WINDOWS

386
Tarjeta de sonido
Windows 3.1



El programa *Video for Windows* es un reproductor de películas de vídeo en formato AVI. Es necesario tenerlo instalado si quieres poder disfrutar de estos ficheros. Una vez instalado es recomendable salir de Windows, resetear el PC y entrar de nuevo en Windows para que los cambios surtan efecto.

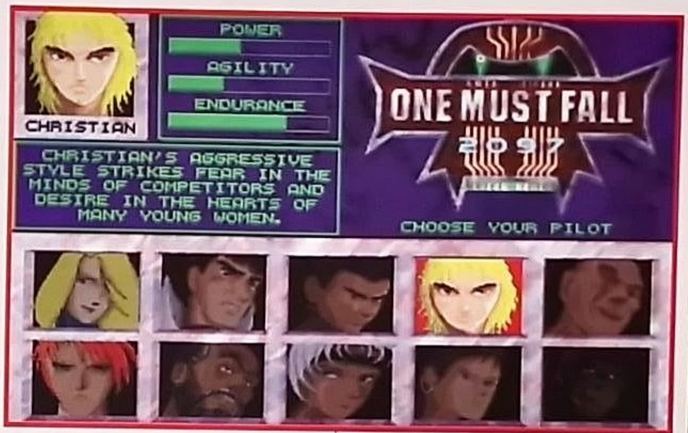
SOLUCION DOOM 2

Es necesario tener instalado el juego *Doom 2* completo. Demostración automática que te enseña cómo terminar cada uno de los niveles del *Doom 2*. Para poder ver la solución a los niveles tienes que copiar el contenido del directorio *Doom 2* del CD-ROM al directorio de tu disco duro donde tengas completamente instalado tu juego original. Después teclea: *Doom 2 -devparm -playdemo DM2PJ01* y cambia el número final (DMP2PJxx) por el nivel que desees ver resuelto.

ONE MUST FALL

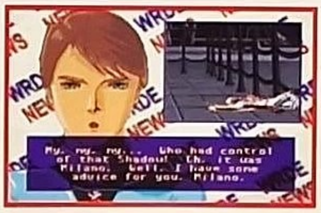
386DX o superior
640 Kb de RAM
VGA
Tarjeta de sonido

Esta demo te enfrenta a los más difíciles robots de lucha, diseñados por una mente de lo más perversa. Ponte a los mandos de tu teclado y disfruta de esta demo que te













ofrece grandes dosis de jugabilidad en un combate donde es tan importante ser rápido y ágil como descubrir los mejores golpes de cada luchador.

RAPTOR

386 o superior
4 Mb de RAM
Teclado
Tarjeta de sonido





Juego de arcade espacial en el que debes ir completando misiones para recaudar dinero y así ir mejorando tu nave. Este es uno de esos juegos que te será difícil dejar una vez que empieces a jugar debido a su gran adictividad. El nivel de dificultad es seleccionable y las armas las comprarás tú en función del dinero que tengas.



LOTUS

386 o superior
Tarjeta de sonido





Demostración de este divertido juego de carreras en el que pueden jugar dos jugadores simultáneamente. Lotus basa su diversión en su alta jugabilidad y su rápidos gráficos.



MEGARACE

386 o superior
CD-ROM de doble velocidad recomendado
4 Mb de RAM
Teclado

Estupenda demo que te permite competir en un circuito completo del universo de fantasía de la carrera espacial más famosa: la Megarace. En esta carrera todo vale y tus ametralladoras serán tu principal arma para acabar con tus enemigos. Tienes que pasar por todos los iconos blancos que aparecen por la carretera y evitar los de color rojo. Si lo haces bien

conseguirás aumentar la velocidad temporalmente o una buena cantidad de munición, así como puntos.
Utiliza las teclas A y Z para acelerar y frenar. Con la barra espaciadora podrás acribillar a tus enemigos.

MORTAL KOMBAT II

486 o superior
8 Mb de RAM
Teclado
VGA





Lucha contra los más crueles soldados del mal y cébate con los "fatalities", unos golpes mortales con los que podrás rematar a tus enemigos, tras dejarles K.O. y que son todo un derroche de sangre y acción, ideales para los más sádicos de la familia.
Pulsa F1 para seleccionar tu luchador y empezar a jugar.



CANNON FODDER 2

386 o superior
Ratón
VGA
Tarjeta de sonido





Juego que combina perfectamente la adicción de un arcade con la estrategia militar. En *Cannon Fodder 2* lideras un pequeño pelotón de soldados con ganas de sufrir los incesantes ataques de los miles de enemigos que te aparecerán en la pantalla.



PRISIONER OF ICE

486 o superior
8 Mb de RAM
SVGA
Tarjeta de sonido
CD-ROM de doble velocidad

Magnífica demo que nos muestra toda la presentación de la última aventura de Infogrames basada en la llamada de Cthulhu. Una terrible criatura despertará de su eterno letargo en busca de sangre, la sangre de un desprevenido grupo de marineros que están al mando del submarino Victoria.







REBEL ASSAULT 2

386 o superior
Tarjeta de sonido
Ratón



Magnífica secuencia del próximo bombazo basado en *La Guerra de las Galaxias*. Esta es la segunda parte de un juego que ha batido varios records de ventas en todo el mundo. La demo te muestra unas escenas de la presentación del juego. Esta demo te ofrece revivir uno de los conciertos más famosos de la historia del rock. Podrás escuchar música, ver entrevistas, jugar con un diseñador psicodélico y ver los datos más importantes de este afamado concierto.







JUEGOS WINDOWS

F117A

Excelente versión shareware de este conocidísimo juego de simulación aérea.



Space War

Juego de guerra espacial en el que pueden llegar a jugar hasta 2 jugadores.

3DPong

Juego parecido al ping-pong en el que has de devolver la pelota al contrario intentando colársela.

Abrams Tank

Magnífico juego de tanques en el cual has de aniquilar al enemigo.

Mission Maze

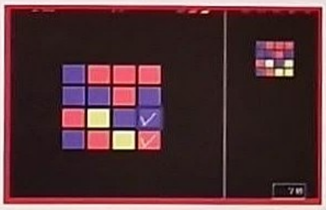
Excelente juego del tipo maze de cuando Cristo se encontró el gorro.

Electronic Aggravation

Un muy buen juego al puro estilo del parchís, pero con movimientos verdaderamente inexplicables.

Amado

Juego de inteligencia en el cual has de conseguir dejar las casillas del mismo color que la muestra.



Ants

Programa del juego de la vida inspirado en "la granja de hormigas electrónicas".



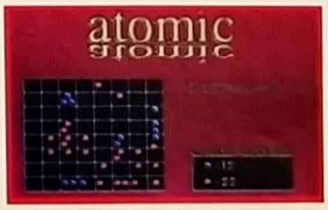
AntKill

Has de salvar a tu pueblo de la invasión de las hormigas gigantes.



Atomic

Juego de habilidad en el cual has de conseguir que tus átomos dominen el tablero.

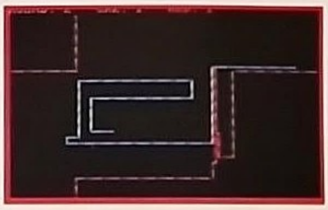


Exploding Atoms

Otro juego de dominar tablero haciendo expandir los átomos.

Bananatron

Excelente juego basado en el antiquisimo Tron, en el cual habías de intentar mantenerte lo máximo posible en la pantalla sin chocar con tu estela o la del contrario. Versión para dos jugadores.



The One Arm Bandit

Máquina tragaperras en modo texto. Siempre es mejor viciarse con ésta que no con una de verdad.

Battlefield 1.0

Juego de estrategia militar en tierra en el que debes conseguir conquistar los puntos estratégicos.



Big 2

Juego de cartas chino. Según dicen es el segundo después del Mahjon.



BlackJack

Juego del blackjack con unos gráficos aceptables y una gran jugabilidad.



Space Blaster

Juego matamarcianos en el que necesitas alguna habilidad especial para poder jugar.

J&J Vegas Pack - Black Jack

Adictivo juego del blackjack.

Bob's Dragon Hunt

Juego de pasadizos, dragones y muchos más bichos, en el cual has de cazar dragones.

Enginnering Jones and the Thieves of DSPea

Juego de aventuras espaciales donde has de acompañar a Enginnering Jones.

Falcon 3

Excelente simulador de vuelo. Os juro que es el más sencillo de manejar.



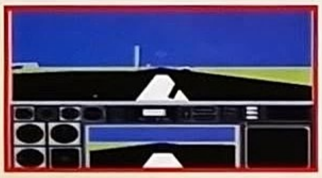
Ford Simulator III

Excelente juego de pilotaje de coches que adjunta una base de datos con todos los coches que fabrica y distribuye Ford en EE.UU.



CornCob 3D

Excelente simulador de vuelos de la casa MVP.



Vinyl Goddes from Mars

Excelente juego de plataformas en el cual llevas a una chica muy guapa.



Flower Card 6.3

Juego de cartas en el cual juegos contra el ordenador.

Lord Avalot d'Argent



Típico (pero no aburrido) juego donde has de rescatar a la princesa que ha sido raptada por el malvado malo.

Canton

Juego donde eres un mercader y has de ir trazando rutas.



Code Braker

Excelente versión del mastermind.



Digital Downs 1.41

Juego de apuestas a carreras de caballos.

My-T-Tris

Juego en el que van bajando cuadrados de colores y tienes que unir tres o más colores en cualquier dirección.

Fintris 1.2

Excelente Tetris con gráficos VGA y fichas nuevas.

Ultimate Gin 4.41

Magnífico juego de Gin en el cual parece que juegas contra alguien.

Mission Supernova

Aventura gráfica espacial en la que has de salvarte de la amenaza de una vida extraña.

Ultimate Poker 1.3

Juego del póquer en el que pueden jugar varios jugadores.

Ultimate Roulette

Juego de la ruleta rusa. Para que te puedas divertir en casa.



Ultimate ' Blackjack

Juego del blackjack. ¿Qué queréis que diga de él?



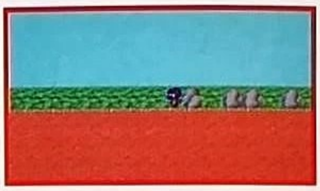
Battle Shippe

Típico pero divertido juego de los barcos para dos personas.



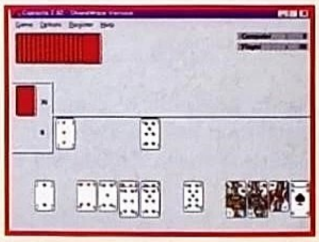
Baxter Vs. the Brain Snatching Aliens

Excelente arcade en el que no está muy claro lo que hay que hacer.



Canasta

Excelente juego de canasta para tarjetas VGA.



Cannon Fodder

Juego de estrategia militar en el cual llevas un batallón y has de conseguir la victoria.



Color Cross 1.04

Extraño juego de estrategia para dos jugadores.

Champions of Zulula

Juego de aventuras en el que has de salvar a la gente oprimida.



Robot Crusades

Juego donde eres un estratagema y has de diseñar un robot para las competiciones.

DRoboWHOids

Juego en el cual te has de evadir de unas horribles criaturas mientras intentas encontrar la salida.

Europe

Juego educativo donde has de decirle, entre otras cosas, dónde está cada país.



Fastmaze

Excelente (pero de verdad) programa generador de laberintos en 3D en el que le puedes decir la inclinación del laberinto, las columnas y más cosas. Además, si quieres, lo resuelve.



Krazy Face

Juego para niños que te permite añadir los elementos de la cara a una figura vacia.



Mah Jongg

Muy buena versión de este conocidísimo juego.



Magic Maycabs

Juego de tipo plataformas en donde vas en un coche y tienes que ir cogiendo setas.

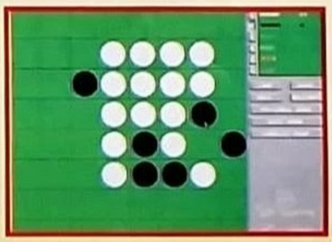
Mice Moves

Excelente juego en el cual has de conseguir que tus ratones lleguen al otro lado de la pantalla.



DDC Othello

El original juego del Othello.



Pac

Copia bastante bien hecha del juego Pac-man.

ScaryFish 2.1

Juego realmente extraño que va de peces.

Sea Run 1.0

Juego de la marca Soleau en el que has de guiar un barco, evitando que se hunda.



Video Joker Póker

Juego del vídeo-póquer con alguna variación.



WarWizard

Excelente juego de rol. Parece mentira que se puedan hacer estos juegos en versión shareware.

Word Puzzles

Excelente pupurri de juegos de palabras. Buenísima adaptación en 3D del clásico arcade espacial de los asteroides. Con efectos digitalizados WAV!

Six Feet Under!

Excelente arcade de pantallas. Tienes que conseguir coger las joyas de la pantalla antes de que se te acabe el tiempo.

Accord Solitaire

Juego de cartas para Windows.

Craps!

Juego de cartas para Windows.



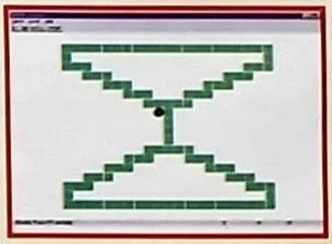
Kon-Mei

Antiguo juego chino.



DFD 1.1

Juego de estrategia para Windows.



Dots

Juego de estrategia para Windows.



OK PC

¡Escucha qué oferta de suscripción!



Tienes en tus manos un ejemplar de OK-PC y te está gustando. Estamos seguros de ello, porque la hacemos para ti. El mes que viene es probable que vuelvas al quiosco y la pidas. ¡Pero ya sabes cómo son estas cosas! Se ha podido agotar y te resultará dificil encontrarla. Tal vez debas pensar en la posibilidad de suscribirte. Te la mandamos a casa cada mes y la puedes pagar casi como quieras: Con tarjeta, a plazos, al contado... pero lo mejor de todo es que te regalamos estos auriculares inalámbricos, para que te olvides de arrastrar cables. Los puedes conectar practicamente a cualquier fuente de sonido y su calidad es la misma que la de unos buenos auriculares HI-FI.

OK PC

Oferta válida únicamente para España

Oferta válida hasta agotar existencias

Deseo suscribirme a la revista **OK-PC** por el periodo y modalidad de pago que indico.

NOMBRE ____________ 1er. APELLIDO ____________

2º APELLIDO ____________

DOMICILIO ____________ NUMERO ______ PISO ______

C. POSTAL ______ CIUDAD ____________

PROVINCIA ____________

EDAD ______ CIF o NIF ______ TELEFONO ______

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

POR UN AÑO. 12 envíos más el REGALO, incluidos los gastos de envío.

- ☐ **AL CONTADO.** 10.000 Pta.
- ☐ **APLAZADO.** 2 pagos de 5.250 Pta. (10.500 Pta.)

FORMA DE PAGO

- ☐ **CONTRA-REEMBOLSO**
- ☐ **CHEQUE** a nombre de **MULTIPRESS, S.A.** adjunto a este boletín

TARJETA

- ☐ VISA
- ☐ 4B
- ☐ MASTER CARD
- ☐ CAJA MADRID
- ☐ TARJETA 6000

Nº ______/______/______/______

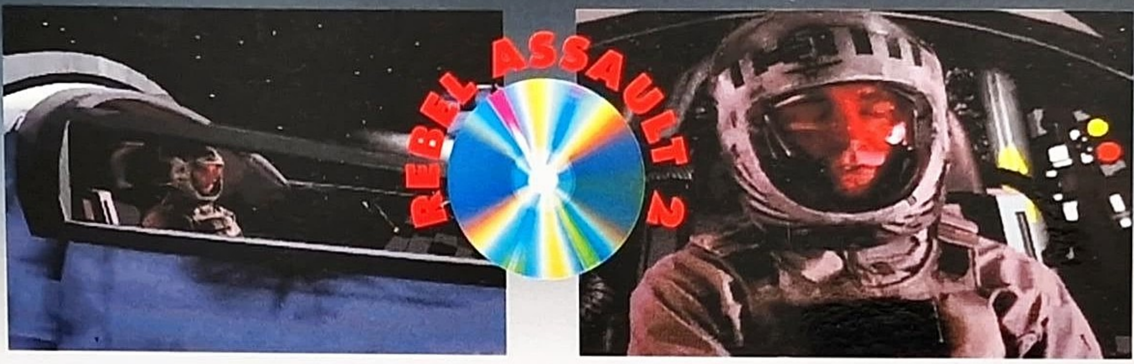
Caduca ____________199______
MES Y AÑO

FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta

Envíe este cupón a: MULTIPRESS, SA. Pza. República Ecuador, 2. 28016 MADRID Tno: 457 53 02 Fax: 457 93 12

OK PC TE OFRECE LAS MEJORES DEMOS DEL MERCADO

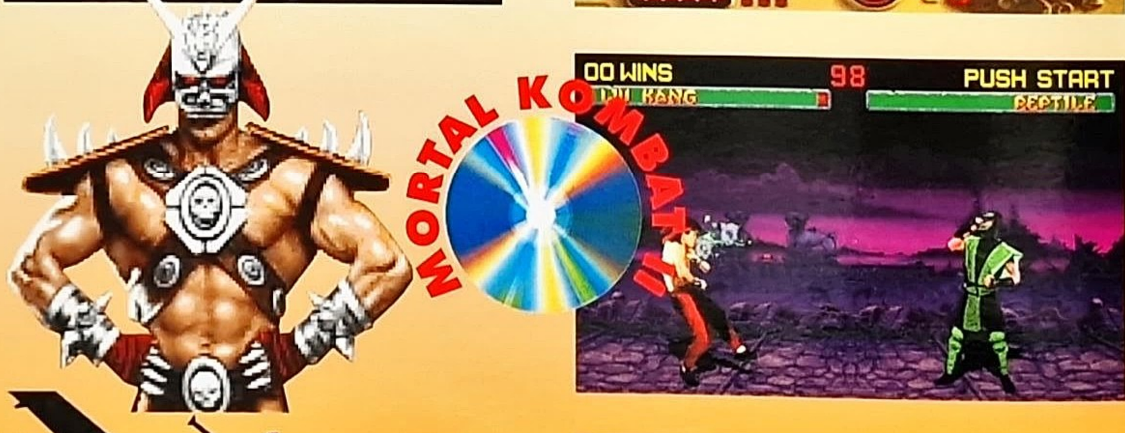
REBEL ASSAULT 2: La continuación de una de los juegos que más fielmente ha reflejado el universo de la Guerra de las Galaxias.



MEGARACE: Una carrera excitante en el futuro de la que sólo saldrán victoriosos los corredores con menos escrúpulos.



MORTAL KOMBAT II: Atrévete a participar en el torneo más cruel y despiadadp de todos los tiempos contra los luchadores más diestros de la gran Pirámide de la Victoria.



PRISONER OF ICE: La última aventura basada en "La Llamada de Cthutlhu" que nos traslada al frío Polo Norte, donde un monstruo está a punto de despertar las más crueles y terribles pesadillas de la tripulación de un submarino americano.

